

Ministério da Saúde

FIOCRUZ

Fundação Oswaldo Cruz



FLÁVIA GARCIA DE CARVALHO

HEALTH É VIDA?

Consumo simbólico em jogos digitais de entretenimento

Rio de Janeiro

2020

FLÁVIA GARCIA DE CARVALHO

HEALTH É VIDA?

Consumo simbólico em jogos digitais de entretenimento

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Informação, Comunicação e Saúde (Icict), para obtenção do grau de Doutora em Ciências.

Orientadora: Prof^ª. Dr^ª. Inesita Soares de Araujo

2º Orientador: Dr. Marcelo Simão de Vasconcellos

Coorientador no exterior: Prof. Dr. Mata Haggis-Burridge

Rio de Janeiro

2020

Carvalho, Flávia Garcia de.

Health é Vida? Consumo simbólico em jogos digitais de entretenimento /
Flávia Garcia de Carvalho. - Rio de Janeiro, 2020.
231 f.; il.

Tese (Doutorado) – Instituto de Comunicação e Informação Científica e
Tecnológica em Saúde, Pós-Graduação em Informação e Comunicação em
Saúde, 2020.

Orientadora: Inesita Soares de Araujo.

Co-orientador: Marcelo Simão de Vasconcellos.

Co-orientador: Mata Haggis-Burridge.

Bibliografia: f. 210-222

1. Comunicação em Saúde. 2. Jogos de Vídeo. 3. sentidos de saúde. 4.
Jogos e Saúde. 5. Análise de Discursos. I. Título.

FLÁVIA GARCIA DE CARVALHO

HEALTH É VIDA?

Consumo simbólico em jogos digitais de entretenimento

Aprovado em 20 de maio de 2020

Banca Examinadora:

Prof^ª. Dr^ª. Inesita Soares de Araujo

Prof. Dr. Marcelo Simão de Vasconcellos

Prof^ª. Dr^ª. Janine Miranda Cardoso

Prof^ª. Dr^ª. Márcia de Oliveira Teixeira

Prof^ª. Dr^ª. Nilda Aparecida Jacks

Prof. Dr. Emmanoel Martins Ferreira

AGRADECIMENTOS

À minha orientadora, Inesita Soares de Araujo, por ter acreditado no meu trabalho desde o início, pela ajuda de sua visão sempre positiva e aberta, sendo a “borboleta azul” que me fez enxergar mais longe e conhecer as melhores paisagens, por ter feito deste percurso não somente um aprendizado acadêmico, mas também uma experiência de vida. Eu, que não passo de “o louco”, senti a diferença que uma orientação faz na vida.

Ao meu coorientador, Marcelo Simão de Vasconcellos, por ser o primeiro a me motivar e orientar antes da minha entrada na vida acadêmica, pelo seu entusiasmo com o mundo dos jogos e pelo companheirismo no trabalho e na vida.

Ao meu coorientador no exterior, Mata Haggis, pelo entusiasmo e interesse desde o primeiro contato, pelo compartilhamento de conhecimento e pela oportunidade que me deu de ter novas experiências na Universidade de Ciências Aplicadas de Breda e nos Países Baixos, um conjunto tão diverso de outro conjunto que é o pouco que já conheço do meu Brasil.

Aos meus pais, por serem sempre o porto seguro de todas as horas e à minha mãe, pelas mensagens espirituais de otimismo e acolhimento, que aquecem o coração.

Aos meus colegas da turma de 2016 do PPGICS: Cyntia, Flávia, Renata, Nathalie, José, Alan Jesus, Mariana, Fábio, Niki, Marina, Pâmella, Allan, Catarina, Fernanda, Daniela, Tatiana, Lucilene, Trino, Marcelo e Rodolfo por serem uma linda turma diversa e inspiradora.

À Associação de Pós-Graduandos da Fiocruz (APG-Fiocruz), pelo apoio sóbrio e seguro nas dúvidas e constantes reivindicações dos alunos.

Aos professores do PPGICS e à coordenação do curso, pelo aprendizado, incentivo e pela possibilidade transformadora que o curso representou em minha vida.

Aos trabalhadores da Coordenação Geral de Gestão de Pessoas e do Núcleo de Saúde do Trabalhador da Fundação Oswaldo Cruz, por me acolherem e me ajudarem a entender e reivindicar meus direitos como servidora estudante.

Aos participantes desta pesquisa, que me receberam bem e se esforçaram para responder minhas perguntas, ampliando meu conhecimento.

Ao movimento do acesso aberto e demais iniciativas correlacionadas, por ajudarem a ampliar meu acesso ao conhecimento.

Ao apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) pelo PDSE (Código de Financiamento 001).

RESUMO

Esta pesquisa sobre consumo de sentidos de saúde se volta para jogadores, dando sequência a uma pesquisa de mestrado, que havia mostrado que jogos de entretenimento são capazes de produzir sentidos de saúde de diversas maneiras. Como a saúde pode estar associada a uma enorme gama de sentidos relevantes, foram levadas em consideração discussões oriundas do campo da saúde coletiva e da epidemiologia, que resultaram em modelos de entendimento da saúde organizados em cinco diferentes dimensões da conceituação de saúde: fenômeno, metáfora, medida, valor e *práxis*. Para entender os jogos, destaquei que são constituídos de mundos ficcionais e de regras reais e que as formas do envolvimento do jogador com o jogo podem ser divididas em seis dimensões. Foram adotados conceitos da Comunicação e o Modelo de Comunicação como Mercado Simbólico como forma de abordagem para um estudo sobre o consumo simbólico, tendo a noção de contextos como determinante do lugar de interlocução. O processo de consumo simbólico pelos jogadores foi desdobrado em quatro movimentos analíticos: recepção, reconhecimento, atribuição de sentidos e apropriação. Esses conceitos estruturaram procedimentos metodológicos configurando um modelo de análise. A partir dele, me aproximei dos jogadores que jogaram *BioShock* e/ou *Deus Ex: Human Revolution* no Brasil. Os textos provenientes desses jogadores foram divididos em três diferentes *corpora*: um *corpus* proveniente de textos da jogadora analista, que fez uma análise dos dispositivos dos dois jogos; um *corpus* proveniente de vídeos de jogadores publicados no YouTube; e um *corpus* proveniente de entrevistas com jogadores. A partir desses *corpora*, cartografei redes de sentidos de quatro tipos: condições de consumo, dimensão ficcional, dimensão real e dimensões do envolvimento do jogador com o jogo. Entre as principais conclusões, estão: os jogadores que integraram a pesquisa traduzem os mesmos recursos chamados de “saúde” pelos jogos como “vida”, demonstrando uma incompatibilidade entre suas conceituações de saúde e a maneira com que ela é representada naqueles mundos virtuais; nos mundos virtuais dos jogos, as redes de sentidos em que a saúde está inscrita entrelaçam discursos da vida física com a virtual, enquanto uma realimenta a outra, em fluxo contínuo. Isto pode ocorrer tanto em relação à dimensão ficcional quanto às regras reais dos jogos. As diferentes maneiras com que os sentidos são consumidos também variam conforme os diferentes contextos e formas de envolvimento do jogador. Como produto, a tese possibilitou a formulação e experimentação de um modelo de análise do consumo simbólico.

Palavras-chave: Comunicação e Saúde, sentidos de saúde, Jogos e Saúde, jogos digitais; Análise de Discursos.

ABSTRACT

This research regarding the consumption of health meanings is aimed at players, following a master's research, which had shown that entertainment games are capable of producing health meanings in several ways. As health can be associated with a huge range of relevant meanings, discussions from the field of collective health and epidemiology were taken into account, which resulted in models for understanding health organized in five different dimensions of health conceptualization: phenomenon, metaphor, measure, value and *praxis*. To understand the games, I highlighted that they are made up of fictional words and real rules and that the forms of the player's involvement with the game can be divided into six dimensions. Communication concepts and the Communication Model as a Symbolic Market were adopted as a way of approaching a study on discursive consumption, with the notion of contexts as a determinant of the place of interlocution. The process of consumption of meanings by the players was divided into four analytical movements: reception, recognition, attribution of meanings and appropriation. These concepts structured methodological procedures, configuring an analysis model. From it, I approached the players who played *BioShock* and *Deus Ex: Human Revolution in Brazil*. The texts from these players were divided into three *corpora*: a *corpus* from the analyst player's texts, which analyzed the devices of the two games; a *corpus* from players' videos published on YouTube; and a *corpus* from interviews with players. From these *corpora*, I mapped networks of meanings of four types: consumption conditions, fictional dimension, real dimension and dimensions of the player's involvement with the game. Among the main conclusions, are: the players who integrated the research translate the same resources called "health" in games as "life", demonstrating an incompatibility between their concepts of health and the way it is represented in those virtual worlds; in the virtual worlds of games, the meanings networks in which health is inscribed intertwine discourses of physical life with the virtual, while one feeds the other, in a continuous flow. This can occur both in relation to the fictional dimension and the real rules of the games. The different ways in which the meanings are consumed also vary according to the different contexts and forms of player involvement. As products, the thesis enabled the formulation and experimentation of a model for analyzing symbolic consumption.

Keywords: Health Communication, meanings for health, games and health, digital games, discourse analysis.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	14
1.1 CONCEITOS DE SAÚDE CIRCULAM POR MÍDIAS	14
1.1.1 Escolha pelos jogos de entretenimento	15
1.1.2 Jogos de entretenimento e sentidos de saúde.....	17
1.1 UM PANORAMA DOS ESTUDOS DE JOGOS	21
1.2 PESQUISAS ENTRECruzANDO JOGOS E SAÚDE	22
1.3 O JOGADOR ENTRA EM CENA	26
1.4 OBJETIVOS	29
1.4.1 Objetivo geral	29
1.4.2 Objetivos específicos	29
1.5 MAPA DE LEITURA	29
2 UM OLHAR PARA A PLURALIDADE DOS SENTIDOS DE SAÚDE	31
2.1 SAÚDE COMO FENÔMENO.....	35
2.2 SAÚDE COMO MEDIDA.....	38
2.3 SAÚDE COMO IDEIA OU METÁFORA	40
2.4 SAÚDE COMO VALOR	43
2.5 SAÚDE COMO <i>PRÁXIS</i>	48
3 ENTRANDO EM MUNDOS DE JOGOS DIGITAIS.....	55
3.1 ESCOLHENDO OS TERMOS	55
3.1.1 Jogo digital.....	55
3.1.2 Jogador.....	56
3.2 UMA (IN)DEFINIÇÃO PARA JOGO.....	58
3.3 REGRAS REAIS + MUNDOS FICCIONAIS	62
3.4 DISPOSITIVO DE JOGO	66
3.5 UM OLHAR SOBRE A EXPERIÊNCIA DE JOGO	71
3.5.1 A imersão nos estudos de jogos.....	71
3.5.2 O modelo do envolvimento do jogador com o jogo	74
4 ABORDAGENS DA COMUNICAÇÃO PARA O CONSUMO DE SENTIDOS.....	78
4.1 MODELO DA COMUNICAÇÃO COMO MERCADO SIMBÓLICO	78
4.2 CONTEXTOS DE JOGADORES.....	82
4.2.1 Contexto textual.....	82
4.2.2 Contexto intertextual	82
4.2.3 Contexto existencial.....	83

4.2.4	Contexto situacional	84
4.2.5	Contexto tecnológico	85
4.3	O CONSUMO COMO ENQUADRAMENTO DA PESQUISA.....	86
4.4	MOVIMENTOS DO CONSUMO EM JOGOS	90
4.4.1	Recepção.....	91
4.4.2	Reconhecimento	92
4.4.3	Atribuição de sentidos	95
4.4.4	Apropriação	96
5	PERCURSO METODOLÓGICO.....	98
5.1	UMA <i>CORPORA</i> PARA ANÁLISE.....	100
5.1.1	<i>Corpus</i> derivado da análise do dispositivo de jogo	100
5.1.2	<i>Corpus</i> formado por vídeos do YouTube	105
5.1.3	<i>Corpus</i> formado por entrevistas.....	109
5.2	FORMANDO UM MODELO DE ANÁLISE	114
5.2.1	Marcas nos textos	114
5.2.2	Transcrições de textos.....	116
5.2.3	Esquema de codificação	117
5.3	MAPAS COMO CONSTRUÇÃO METODOLÓGICA	118
5.3.1	Mapas das condições de consumo discursivo.....	118
5.3.2	Mapas na dimensão ficcional dos jogos	119
5.3.3	Mapas na dimensão real dos jogos	119
5.3.4	Mapa de dimensões do envolvimento dos jogadores	120
5.4	SÍNTESE DOS PROCEDIMENTOS ANALÍTICOS.....	121
5.5	MODELO DE ANÁLISE DO CONSUMO SIMBÓLICO.....	122
6	AS REDES DE SENTIDOS	124
6.1	CONDIÇÕES DE CONSUMO DISCURSIVO	124
6.1.1	Condições de consumo da jogadora analista	124
6.1.2	Condições de consumo dos jogadores <i>youtubers</i>	128
6.1.3	Condições de consumo dos jogadores entrevistados.....	134
6.1.4	Comparação entre mapas.....	143
6.2	A DIMENSÃO FICCIONAL.....	144
6.2.1	Dimensão ficcional no texto da jogadora analista	144
6.2.2	Dimensão ficcional nos vídeos	146
6.2.3	Dimensão ficcional nas entrevistas.....	149

6.2.4	Comparação entre mapas.....	153
6.3	A DIMENSÃO REAL.....	153
6.3.1	Dimensão real no texto da jogadora analista	154
6.3.2	Dimensão real nos vídeos	158
6.3.3	Dimensão real nas entrevistas.....	166
6.3.4	Comparação entre mapas.....	170
6.4	AS DIMENSÕES DO ENVOLVIMENTO DO JOGADOR.....	171
6.4.1	O macroenvolvimento da jogadora analista no texto de análise.....	171
6.4.2	O microenvolvimento dos <i>youtubers</i> gravando sessões de jogo	176
6.4.3	O macroenvolvimento dos entrevistados com os jogos.....	180
6.4.4	Comparação entre mapas.....	186
6.5	POR QUE NINGUÉM USA A PALAVRA “SAÚDE”?	187
7	CONCLUSÃO.....	195
	REFERÊNCIAS	210
	GLOSSÁRIO	223
	APÊNDICE A – TCLE	225
	ANEXO – APROVAÇÃO DO COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA	227

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Dispositivo do MMORPG	67
Figura 2 - Matriz analítica do dispositivo do jogo.....	68
Figura 3 - Modelo do Envolvimento do Jogador.....	75
Figura 4 - Modelo de Comunicação como Mercado Simbólico.....	80
Figura 5 - Contextos do interlocutor	81
Figura 6- Matriz conceitual de saúde	101
Figura 7 - Representação visual do modelo de análise.....	122
Figura 8 - Mapa de condições de consumo da jogadora analista	125
Figura 9 - Mapa de condições de consumo dos youtubers	128
Figura 10 - Mapa de condições de consumo dos entrevistados.....	135
Figura 11 - Mapa da dimensão ficcional no texto da jogadora analista	145
Figura 12 - Mapa da dimensão ficcional nos vídeos	146
Figura 13 - Mapa da dimensão ficcional nas entrevistas.....	150
Figura 14 - Mapa da dimensão real no texto da jogadora analista	154
Figura 15 - Nuvem de palavras do avatar da jogadora analista.....	156
Figura 16 - Nuvem de palavras para os oponentes no texto da jogadora analista.....	157
Figura 17 - Nuvens de palavras para as medidas de Saúde e Poder do texto da jogadora analista	158
Figura 18 - Mapa da dimensão real dos jogos por vídeos de <i>youtubers</i>	159
Figura 19- Nuvem de palavras "eu e nós" dos <i>youtubers</i>	161
Figura 20 - Detalhe de frame de vídeo mostrando o avatar de BS de outro ângulo.....	162
Figura 21 - Detalhe de captura de tela mostrando o avatar de DEHR.....	163
Figura 22 - Nuvem de palavras para os oponentes nos vídeos.....	164
Figura 23- Nuvens de palavras para as medidas de Saúde e Poder nos vídeos.....	165
Figura 24 - Mapa da dimensão real dos jogos nas entrevistas	167
Figura 25 - Nuvem de palavras "eu" e "você" dos entrevistados	168
Figura 26 - Nuvem de palavras para os oponentes nas entrevistas	169
Figura 27 - Nuvens de palavras para as medidas de Saúde e Poder nas entrevistas	170
Figura 28 - Mapa do macroenvolvimento da analista jogando	172
Figura 29 - Tela de jogo na entrada do pavilhão médico de BioShock.....	173
Figura 30 - Avatar de DEHR durante um diálogo.....	174

Figura 31 - Tela de jogo de BS em momento em que o jogador pode escolher retirar o Adam de uma <i>Little Sister (harvest)</i> ou salvá-la (<i>rescue</i>).....	175
Figura 32- Mapa do microenvolvimento dos <i>youtubers</i> jogando.....	176
Figura 33 - Mapa do macroenvolvimento dos entrevistados com o jogo.....	181
Figura 34 - Tela do jogo <i>Street Fighter II: The World Warrior</i> de 1991	189
Figura 35 - Tela do jogo <i>Mortal Kombat</i> de 1992.....	190
Figura 36 - Tela do jogo <i>The Legend of Zelda</i> de 1986	191
Figura 37 - Tela de <i>The Legend of Zelda: Breath of the Wild</i> de 2017	191
Figura 38 - Telas de três jogos entre 1978 e 1981	192
Figura 39 - Mapa da tradução de " <i>health</i> " para "vida"	194

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Gêneros atribuídos às duas versões de BS e DEHR.....	94
Tabela 2 - Roteiro das entrevistas.....	112
Tabela 3 - Esquema de codificação de textos.....	118

1 INTRODUÇÃO

Esta pesquisa trata de sentidos. Ela parte da premissa de que os jogos digitais de entretenimento, aqueles que recebem os maiores investimentos e são distribuídos para grandes mercados por todo o globo, são produtos culturais relevantes, produtores de sentidos, nos quais apreendemos sentidos de saúde, que irão disputar lugar no imaginário e na prática social. Através dela dei continuidade a um projeto de investigação, que teve início no curso de mestrado, quando realizei uma análise de dispositivo dos jogos *BioShock* e *Deus Ex: Human Revolution*. Considerando que no processo de comunicação os sentidos são produzidos, circulam e são consumidos por interlocutores, a pesquisa anterior estudou sentidos de saúde a partir da perspectiva analítica da produção, enquanto a presente pesquisa avança para a perspectiva do consumo de sentidos.

1.1 CONCEITOS DE SAÚDE CIRCULAM POR MÍDIAS

Como um tema de interesse geral das pessoas, a saúde aparece em diversas mídias. Uma publicação ligada à Igreja Internacional da Graça de Deus, o jornal *Show da Fé* lançou um número dedicado ao milagre da cura em todas as suas páginas. Em cada texto curto um testemunho sobre curas miraculosas de problemas de saúde de diversas complexidades. Assumem um discurso de vitória do bem contra o mal. O programa matinal de TV *Bem-Estar* alterna tratamentos médicos, hábitos saudáveis e tratamentos estéticos em seus programas, onde uma apresentadora entrevista consultores convidados usando jalecos brancos e representando a voz autorizada sobre especialidades relacionadas ao assunto do dia.

A maneira com que a doença interfere na vida de pessoas é a base de roteiros no cinema como nos filmes *Para Sempre Alice*, *O Escafandro e a Borboleta*, *Filadélfia*, *Clube de Compras Dallas*, *A Culpa é das Estrelas*, entre outros. Ainda no cinema, algumas obras de ficção científica fazem projeções de preocupações atuais relacionadas a aspectos sociais da saúde, como *Elysium*, em que personagens pobres lutam pelo acesso a serviços de saúde ultra tecnologizados e elitizados, ou *Gattaca*, em que a genética é abordada como uma ciência do poder ao extremo, em uma sociedade onde as classes são separadas pela predisposição genética a doenças.

Estes são apenas alguns exemplos do tema da saúde em mídias fora do espaço da educação de profissionais de saúde ou da promoção da saúde de populações, embora esses espaços possam reconhecer o valor dessas obras. No exemplo dos filmes, tive a oportunidade de assistir e discutir alguns deles no contexto das aulas da disciplina *Fundamentos Teóricos da*

Saúde, Ciência e Tecnologia no PPGICS, atestando o reconhecimento da relevância cultural do cinema pela academia. Durante aquelas aulas, que eram guiadas por textos acadêmicos, os filmes eram lembrados e usados como fio condutor para os debates e nos pareciam também ilustrações da percepção pública daqueles conceitos.

Esta pesquisa se iniciou com a ideia de que, assim como filmes, os jogos digitais de entretenimento também poderiam ser mais um produto cultural em que sentidos de saúde poderiam ser destacados, discutidos e analisados em um estudo acadêmico.

Entretanto, saúde é um conceito plural e de difícil definição. Ao mesmo tempo que o próprio campo da saúde demonstra pouco interesse em definir saúde (ALMEIDA FILHO, 2011), sua definição é fundamental para a construção de políticas públicas de saúde (CAMARGO JR., 2007). Acreditando na impossibilidade de estabelecer uma definição única para saúde, me interessei pela diversidade com que suas formas de conceituação estão presentes em jogos.

1.1.1 Escolha pelos jogos de entretenimento

Os jogos digitais são produtos culturais complexos e me interessei por aqueles lançados por uma indústria de entretenimento global, similar à indústria cinematográfica responsável pelos filmes mencionados. Optando pelo espaço do entretenimento, busquei estudar um lugar de produção de sentidos de saúde mais amplo em termos de alcance de público do que aquele a que pertencem os jogos educacionais ou os jogos sérios¹, normalmente produzidos a partir de um campo específico de especialidades médicas e destinados a um público mais restrito.

Entretanto, apesar do já atestado sucesso comercial dos jogos, eles ainda não recebem o mesmo reconhecimento como parte da nossa cultura de maneira comparável ao reconhecimento do cinema, por exemplo. Apesar do mercado de jogos digitais ter surgido e crescido desde a na década de 1970, foi somente no ano de 2001 que os Estudos de Jogos se consolidaram como campo, recebendo seu primeiro periódico acadêmico com revisão por pares (AARSETH, 2001). Desde então, autores da área vêm apontando que as pesquisas sobre esses jogos não acompanham seu crescimento comercial acelerado e que ainda há caminhos a serem trilhados até que sejam reconhecidos como artefatos culturais expressivos (AARSETH, 2001; BOGOST, 2007; HAGGIS, 2016; HAGGIS *et al.*, 2018).

¹ Os jogos sérios são uma tradução de *serious games*, que são jogos que basicamente possuem objetivos para além do entretenimento como comunicar, divulgar, instruir e educar através de recursos gráficos, sonoros, interativos e de simulação. São frequentemente usados para fins educacionais ou ainda para persuadir os jogadores sobre causas políticas e/ou sociais.

Haggis (2016) considera que ainda estamos passando por um momento da percepção pública sobre os jogos de entretenimento em que eles ainda não possuem um valor social ou cultural fundamental. No entanto, ele está certo de que estamos no meio de um processo de amadurecimento da mídia e que em cerca de 50 anos o valor cultural dos jogos será senso comum, assim como ocorre hoje com o cinema.

Ao mesmo tempo que o autor argumenta que vem sendo provado repetidamente que o estereótipo dos jogadores como rapazes adolescentes brancos é falso, ele também admite que os jogos, como força econômica dominante no setor de entretenimento, devem assumir sua responsabilidade como influenciadores de normas sociais. O maior problema seria que sua indústria tem sido lenta em adaptar suas estratégias convencionais de conteúdo, que passam por objetificação da mulher, racismo, homofobia, discriminação etária e uma série de outros preconceitos (HAGGIS, 2016).

No entanto, ele lembra que esse problema não é exclusivo da história dos jogos, que não estão sozinhos em enfrentar o legado de um passado injusto. Haggis conclui que o caminho para essa superação está na inclusão dos jogos como parte das demais mídias convencionais de entretenimento, para que haja um crescimento correspondente da crítica ao seu conteúdo, porém sem ignorar suas especificidades, pois é “através da compreensão da natureza da mídia e de suas interações com a sociedade que os jogos continuarão a crescer na sua relevância como meio expressivo” (HAGGIS, 2016, p. 21, tradução nossa)².

Em trabalhos mais recentes, Haggis continua reivindicando que os jogos digitais ainda precisam ser melhor reconhecidos como uma produção cultural relevante, que já está mudando sistemas políticos, econômicos e, obviamente, culturais. Há uma série de questões em torno dos jogos digitais que não vêm sendo atendidas pelas políticas públicas ou pela cultura, pois para muitos os jogos ainda são apenas um passatempo trivial (HAGGIS *et al.*, 2018).

Há um exemplo importante de mudança de posicionamento em relação aos jogos em sua interseção com a saúde. Em 2018, a Organização Mundial da Saúde (OMS) lançou sua nova Classificação Estatística Internacional de Doenças e Problemas Relacionados à Saúde (CID 11), que inclui o “transtorno dos jogos eletrônicos” na seção de transtornos que podem causar adicção (“OMS divulga nova Classificação Internacional de Doenças (CID 11)”, 2018). Esta classificação gerou uma série de controvérsias. Em 2020, com a pandemia de Covid-19 e a necessidade de isolamento social, a OMS volta a se posicionar em relação aos jogos, dessa vez estimulando seu uso. Com a campanha *#PlayApartTogether*, um embaixador da OMS afirmou

² *It is through understanding the nature of the médium and it's interaction with Society that games will continue to grow in their relevance as an expressive médium.*

que jogos podem estimular as pessoas a manterem o distanciamento social e até a observarem as medidas de segurança necessárias (SNIDER, 2020).

Não considero que o valor dos jogos se resume ao seu potencial para educar e me interesse sobre como jogos participam da produção do mundo transformando ou fortalecendo sentidos em circulação, sobre como jogar é uma prática que potencialmente provoca deslocamentos de sentidos, pois “jogos incorporam aspectos da sociedade e da cultura que os criou enquanto contribuem para essa sociedade no processo. Como resultado, entender os jogos é um recurso para o processo de exploração dentro do conhecimento coletivo e das práticas sociais” (CALLEJA, 2011, p. 8, tradução nossa)³.

1.1.2 Jogos de entretenimento e sentidos de saúde

Desde os primeiros jogos digitais, marcados por sua simplicidade devido às limitações tecnológicas, já se podia perceber algumas relações entre o funcionamento dos mesmos e o conceito de saúde, ainda que de forma elementar. Na maioria deles, o jogador controlava um personagem que possuía uma espécie de inventário de “vidas” que iam sendo subtraídas à medida que o jogador cometia erros.

Um dos primeiros jogos do gênero de tiro em primeira pessoa ou FPS⁴, *Doom* foi lançado em 1993 e exibia uma porcentagem numérica de saúde do avatar⁵. Era uma medida positiva, objetiva e precisa de saúde, que caía conforme o avatar era atacado por monstros e era recuperada com a obtenção de “maletas de primeiros socorros”. Pouco tempo depois começaram a surgir jogos que, além desta medida de saúde exibiam uma medida de poder chamada *mana*, inspirada nos *role-playing games*⁶ de fantasia criados após a Segunda Guerra Mundial. O termo *mana* ganhou popularidade a partir da Antropologia e da história das religiões do século XIX que atribuíram o *mana* ao que os povos ditos primitivos entendiam por energia vital e poderes mágicos (GOLUB; PETERSON, 2016). Dessa forma, grande parcela dos jogos digitais com temas de fantasia como *Diablo* e *World of Warcraft* possuem o *mana* como parte importante de suas mecânicas de jogo, ao lado da saúde. Outro exemplo, o jogo *Avatar: Legends of the Arena*, lançado em 2008, é inspirado em lendas dos folclores chinês e japonês,

³ *Games reflect aspects of the society and culture that made them while contributing to that society in the process; as a result, understanding them is a recursive process of exploration into collective knowledge and social practices.*

⁴ A sigla FPS, do inglês *first-person shooter*, designa os jogos de tiro em primeira pessoa, uma categoria bastante popular entre os jogos digitais.

⁵ Avatar é o personagem do mundo do jogo controlado pelo jogador.

⁶ *Role-playing game*, também conhecido como RPG (em português: "jogo de interpretação de papéis" ou "jogo de representação"), é um tipo de jogo em que os jogadores assumem papéis de personagens e criam narrativas de maneira colaborativa. O progresso de um jogo se dá de acordo com um sistema de regras predeterminado.

por esta razão optando pelo termo *Chi*, com o mesmo funcionamento do *mana*. A versão em português deste jogo traduz *Chi* como “energia vital”.

Na área de game design, a “saúde” é conhecida como uma mecânica de jogo comum a vários jogos. Adams e Dormans (2012) identificam as mecânicas de saúde como do tipo de “economia interna”, que é a mecânica das transações envolvendo elementos do jogo que são coletados, consumidos e negociados. “Nos jogos, coisas como saúde, experiência e habilidades podem ser parte da economia tão facilmente quanto dinheiro, bens e serviços” (ADAMS; DORMANS, 2012, p. 59, tradução nossa)⁷. Enquanto isso, Salen e Zimmerman explicam que a “barra de saúde” é um signo complexo, que pode representar várias coisas ao mesmo tempo:

- O nível atual de saúde do personagem de um jogador
- Um medidor que mede quem está ganhando a partida (quem tem mais saúde)
- Uma exibição de quão perto o jogo está do final
- Uma exibição de em quanto tempo um ou os dois personagens morrerão
- A habilidade relativa de ambos os jogadores
- A eficácia da atual estratégia de jogo de um jogador (SALEN; ZIMMERMAN, 2004, p. 365, tradução nossa)⁸

Em alguns jogos, temas específicos de saúde explicitamente são base de suas concepções. Nas cenas iniciais do jogo *Hellblade: Senua's Sacrifice* já temos pistas de que a personagem principal sofre com transtornos mentais. Porém, este não é um mistério que o jogador deve desvendar dentro do jogo, visto que o embasamento em questões de saúde mental está em toda sua divulgação. Na plataforma *Steam*, a página em que o jogo está à venda resume sua história como “jornada brutal de uma guerreira pelo mito e loucura” e, após algum tempo do lançamento, atualizou seu conteúdo para incluir um vídeo com depoimentos de jogadores relacionando o jogo com seus próprios problemas de saúde mental.

Uma das matérias publicadas sobre *Hellblade: Senua's Sacrifice* afirma que “desenvolvedores passaram horas com psicólogos e pacientes psicóticos” (GAULT, 2017) para dar vida à personagem. Na mesma matéria, Gault supõe que os desenvolvedores mentiram para o público, divulgando que conforme o jogador comete erros e a personagem morre, a cada vez que revive partes de seu corpo começam a apodrecer até que as lesões chegam à cabeça e o

⁷ *In games, things like health, experience, and skill can be part of the economy just as easily as money, goods, and services.*

⁸ · *The current level of health of a player's own character*
 · *A meter measuring who is winning the match (who has more health)*
 · *A display of how near the game is to finishing*
 · *A display of how soon one or both characters will die*
 · *The relative skill of both players*
 · *The effectiveness of a player's current playing strategy*

jogo acaba, sem que o jogador possa salvar um momento do jogo para retomar depois. Segundo Gault (2017), esta informação foi capaz de criar um forte sentimento de ansiedade nos jogadores, como se fosse uma simulação de mais um transtorno mental, porém uma simulação que não está embutida nas regras e procedimentos do jogo, tendo sido fruto de um boato propagado.

Em janeiro de 2020 a epidemia pelo novo tipo de coronavírus estava sendo declarada uma emergência de saúde pública de interesse internacional (BERTONI, 2020). Aparentemente, antes de se tornar uma pandemia, a epidemia fez disparar as buscas pelo jogo *Plague Inc.*, e sua respectiva desenvolvedora *Ndeminc Creations* emitiu uma nota em sua página alertando que *Plague Inc.* é somente um jogo e recomendando que seu público busque informações sobre o surto do coronavírus diretamente com as autoridades locais e globais de saúde (PALMEIRA, 2020).

Segundo a desenvolvedora, “*Plague Inc.* está no ar há oito anos, e toda vez que há um surto de alguma doença, vemos um aumento de jogadores” (“*Plague Inc: Jogo com missão de espalhar doenças no mundo domina ranking dos mais baixados após coronavírus*”, 2020). O objetivo do jogo *Plague Inc.* é extinguir os humanos do planeta por meio de uma doença infecciosa mortal. O jogador pode alterar as características da infecção ao longo do jogo para superar ações governamentais, transformando-a em uma pandemia global antes que a comunidade científica possa desenvolver a cura.

São exemplos rápidos de como conceituações de saúde já vem sendo postas em circulação em mundos de jogos de entretenimento. Em minha pesquisa anterior (CARVALHO, 2016), me dediquei a realizar uma análise textual dos dispositivos dos jogos *BioShock* (que passarei a chamar de BS) e *Deus Ex: Human Revolution* (DEHR) para fazer emergir diversas formas de conceituar saúde.

BS e DEHR são jogos *mainstream*⁹, conhecidos como do tipo FPS¹⁰, AAA¹¹e *single player*¹² e foram selecionados por terem sido produzidos para grandes públicos, por terem obtido grande sucesso de público e de crítica, por guardarem semelhanças formais (necessárias para uma análise comparativa) e por serem ricamente investidos de narrativas em que a saúde

⁹ Os jogos *mainstream* “são, geralmente, jogos desenvolvidos, produzidos e distribuídos (“publicados”) por grandes empresas, envolvendo centenas ou às vezes milhares de funcionários, e grandes cifras de capital” (FERREIRA, 2013, p. 61).

¹⁰ FPS é uma sigla para *first-person shooter*, usada para designar jogos de tiro com visão em primeira pessoa.

¹¹ AAA (*triple A*) é uma classificação informal que designa os jogos *mainstream* de sucesso, produzidos em geral com os maiores investimentos, equivalentes ao que no cinema se chama de *blockbuster*.

¹² Os chamados *single player* são os jogos para somente uma pessoa, em que os demais personagens são controlados pelo computador, em oposição aos jogos massivos *online*, onde os outros personagens que o jogador encontra são avatares controlados por outros jogadores.

é tema fundamental. Entre os dois, BS tem se destacado no seu reconhecimento no mercado e na academia como um jogo de prestígio, como um jogo inovador e divertido que tem “algo a dizer”, tendo conciliado grandes ambições artísticas com o sucesso do mercado de massa, se tornando “jogo obrigatório” para os que consideram os jogos digitais como uma forma cultural (PARKER, 2015).

Bioshock (2007) é ambientado em 1960 em uma cidade submarina fictícia, construída à parte do resto do mundo da superfície, cujo funcionamento social reflete os ideais objetivistas¹³ e onde a maior descoberta científica é um plasmídeo que causa alterações radicais no DNA. O jogador controla Jack, um protagonista misterioso, que, assim como o jogador, não está a par do que está acontecendo naquele ambiente.

Deus Ex: Human Revolution (2011) é ambientado em nosso mundo em um futuro próximo, no ano de 2027, quando melhorias mecânicas e digitais podem ser largamente implantadas no corpo a ponto de deixarem de ser chamadas de “próteses”, passando a ser itens de consumo adquiridos como “aprimoramentos”. O jogador controla Adam Jensen, um agente de segurança altamente qualificado que investiga um violento atentado do qual foi vítima dentro da empresa em que trabalha.

Os mundos ficcionais dos dois jogos contam histórias sobre sociedades desiguais, onde prevalece a visão da saúde apropriada como mercadoria, através do uso de produtos e serviços altamente tecnologicados. Além de levar em consideração os aspectos ficcionais desses jogos, aqueles que seriam comuns aos dos filmes, levei em consideração as especificidades dos jogos, suas regras e mecânicas, construindo uma matriz analítica que descrevia o dispositivo de jogo (CARVALHO, 2016).

Como conclusão daquela pesquisa, considerei que o tipo de jogo estudado se revelou um rico e elaborado espaço para a produção de sentidos de saúde. BS e DEHR eram capazes de produzir sentidos de saúde tanto na esfera ficcional, composta de imagens, sons e narrativa, quanto em sua esfera “real”, composta de regras e procedimentos, em uma dinâmica complementar. Os achados daquela pesquisa foram retomados nesta, e são apresentados junto com as perspectivas da conceituação de saúde que fizeram parte desse trabalho no capítulo 2.

Confirmei também meu pressuposto de que jogos de entretenimento são produtores relevantes de sentidos de saúde e participam de um mercado simbólico, disputando sentidos no

¹³ Objetivismo é uma filosofia fundada pela autora e filósofa russo-americana Ayn Rand. Afirma que a realidade existe independentemente da consciência; o ser humano tem contato direto com a realidade através dos sentidos; o objetivo moral da vida humana é atingir a própria felicidade ou interesse próprio racional; o único sistema social consistente com esta moralidade é um que respeite os direitos dos seres humanos à vida, liberdade, propriedade e busca à felicidade; que os norte-americanos identificam com o capitalismo.

imaginário e na prática de jovens e adultos. Esta produção não deveria ser ignorada pelo campo da Saúde Coletiva, mas sim abrigar novas pesquisas, que deem conta de processos de circulação e consumo de sentidos.

Foi este o movimento que consolidei com a pesquisa de tese, pretendendo avançar para novas possibilidades analíticas em busca do processo de consumo de sentidos.

1.1 UM PANORAMA DOS ESTUDOS DE JOGOS

Minha pesquisa encontra encaixe, de certa forma, no contexto dos estudos de jogos, que vem se transformando ao longo do tempo.

Bragge e Storgårds (2007) publicaram um trabalho de perfil da pesquisa acadêmica em jogos digitais a partir de um levantamento de mais de 2.100 estudos ao longo de 20 anos (de 1986 a 2006) a partir do conjunto de bases de dados *Web of Science*. Os autores demonstram que a pesquisa sobre jogos digitais é altamente multidisciplinar, passando por 170 categorias de assuntos e optaram por classificar os resultados em grupos, revelando 3 maiores áreas da ciência de onde emergiram os estudos: 30% classificados como “Ciências Sociais, Direito e Economia”, 29% como “Ciências da Saúde” e 25% como “Tecnologias da Comunicação e da Informação e Matemática”. Os resultados também quantificavam aqueles trabalhos enquadrados na interseção entre áreas. Apesar das “Ciências da Saúde” corresponderem a uma das 3 grandes parcelas, foram encontrados poucos trabalhos sobre jogos digitais na interseção entre esta e outras áreas como “Tecnologias da Comunicação e da Informação e Matemática” ou “Artes e Humanidades”.

Mais tarde, Suely Fragoso (2017) elabora uma nova divisão da pesquisa em jogos digitais no mundo e demonstra que as pesquisas no contexto brasileiro podem ser classificadas segundo o mesmo tipo de divisão por eixos. Ela divide os estudos em 3 eixos maiores de áreas subdisciplinares: *game programming* (programação de jogos), *game design* (design de jogos) e *game studies* (estudos de jogos).

O primeiro, *game programming*, trata da programação e aspectos técnicos em geral, no nível do software e do hardware. O segundo, *game design*, volta-se para questões relativas à criação: métodos e técnicas de projeto, desenvolvimento e validação de mecânicas, de dinâmicas, dos mundos de jogo e seus elementos. O terceiro, *game studies*, considera, por um lado, a inserção e influência dos games no cenário sociocultural, político e econômico e, por outro, aspectos internos do próprio game (características do mundo do jogo, de seus personagens, de sua narrativa, etc.), bem como de seu contexto imediato (experiência de jogo, *gameplay*, etc.). Os 3 são multidisciplinares, embora seja possível identificar uma área de conhecimento predominante em cada um: computação em *game programming*, Design em *game design* e Comunicação em *game studies*. (FRAGOSO, 2017, p. 20)

As duas formas de classificar os estudos parecem ter sido feitas por lógicas bem distintas, pois a categoria de destaque “Ciências da Saúde” desaparece na divisão disciplinar observada por Fragoso, enquanto a autora passa a perceber um maior destaque para a Comunicação como área de conhecimento.

Dentre essas divisões, minha pesquisa se enquadra principalmente no eixo dos *game studies* identificado por Fragoso, que nesta tese passarei a chamar de Estudos de Jogos, tendo a Comunicação como área de conhecimento predominante.

1.2 PESQUISAS ENTRECruzANDO JOGOS E SAÚDE

No final de 2017, realizei uma revisão da literatura com o objetivo de observar um “estado da arte” sobre pesquisas entrecruzando jogos, comunicação e saúde. Elaborei uma estratégia de busca com descritores MeSH e sinônimos foram acrescentados para serem buscados como “Title/Abstract”, como os relacionados a cultura, comunicação e jogo. Dessa forma, para jogos foi usado o termo "video games" e foram acrescentadas as opções como sinônimos "video gaming", "video gaming behavior", "video gaming behaviors", "video gaming experience", "video gaming habits", "video gaming skills", "video gaming system", "video gaming systems", "video gaming technology" e "video gaming time". Para buscar somente a literatura que envolvesse assuntos de saúde foi adicionado o termo "health". Como o interesse era nos aspectos comunicacionais e culturais dos jogos, foram acrescentados termos sobre comunicação e sobre cultura, com suas respectivas opções e sinônimos: “health communication”, "health literacy", "communications media", "communications", "mass media", "culture", "cultural characteristic" e "cultural characteristics". As restrições usadas foram para os idiomas, aceitando somente publicações em português, inglês e espanhol, além de uma restrição para se incluir somente publicações de até 10 anos, que possuíssem resumos disponíveis.

A base de dados PubMed foi escolhida por ser uma base de dados importante na área da saúde, contemplando o conteúdo que está no Medline. A busca retornou 27 resultados, dos quais 26 não foram utilizados por tratarem de jogos sérios ou por não estudarem jogos especificamente: 1 artigo tratava da possibilidade do uso de jogos em terapias; 2 artigos tratavam de jogos como forma de estimular exercícios físicos; 3 tratavam de maneiras de se criar e usar jogos sérios ou educacionais para a mudança de comportamento para hábitos mais saudáveis; por fim, 20 artigos não tratavam especificamente de jogos, mas somente os incluía como mais um elemento de categorias amplas como “uso de tela digital”, “uso de internet”, “uso de tecnologia”, “mídias” e “atividades sedentárias”. Nestes estudos se investigou a relação

dessas categorias com comportamentos pouco saudáveis como, por exemplo, a preferência por alimentos processados, o sedentarismo e o comportamento antissocial.

Somente o artigo *Games for health: an opinion* (BUDAY, 2015) reconhecia o valor e a ubiquidade dos jogos de entretenimento, porém o objetivo do autor passava por levantar os desafios que ainda estavam em aberto para o sucesso dos *health games*, que são jogos sérios ou aplicativos, desenvolvidos para objetivos da área da saúde.

Também foi usada a base de dados Scopus por apresentar um número expressivo de periódicos científicos indexados, que, para serem refinados, foram também limitados aos artigos que estivessem marcados como “Ciências Sociais”, o que retornou 25 resultados. Desses, também nos limitamos aos artigos que tivessem “video game” como palavra-chave, para evitar os artigos que se dedicavam a tratar do uso de internet ou de telas de aparelhos digitais. Ao final, foram obtidos 21 artigos desta base de dados. Destes, 18 artigos foram descartados por não terem relação com o escopo da pesquisa: 1 artigo tratava da resposta de crianças a desenhos animados, sem apresentar relação com assuntos de saúde; 1 artigo tratava de jogos para a prática de exercícios físicos; 1 artigo tratava da apropriação de um jogo comercial para uma capacitação sobre gerenciamento de conflitos para profissionais de enfermagem; 4 artigos tratavam de uso terapêutico e problemático para a saúde mental de jogos online de entretenimento; 5 artigos tratavam de propostas de diretrizes para a criação de jogos aplicativos para a saúde; e 6 artigos tratavam de análises da qualidade ou da eficiência de jogos aplicativos para a saúde.

Entre os 3 artigos restantes não encontrei pesquisas semelhantes à que eu pretendia desenvolver, mas que de certa forma tratavam do valor simbólico de jogos, como uma análise de um jogo feito como propaganda de cereal matinal (THOMSON, 2011), a percepção envolvendo jogos e violência em um hospital de custódia (MERCER; PARKINSON, 2014) e uma análise não de jogos ou de jogadores, mas da correlação entre resultados de pesquisas sobre jogadores e violência à luz do “pânico moral” (FERGUSON; COLWELL, 2017).

A biblioteca Jstor também foi utilizada, uma vez que abrange artes, cultura, sociologia e ciências. Foram usados os descritores em uma estratégia de busca que incluía "*video games*", "*health*" e "*communication*", sendo para esta última acrescentada a opção também por "*culture*". Foram encontrados 17 resultados, sendo 10 capítulos de livro e 7 artigos em periódicos científicos. Entre os capítulos de livro, *How Mana left the Pacific and became a video game mechanic*, (GOLUB; PETERSON, 2016), trata do conceito de *mana*, uma forma de poder do avatar que também pode ser chamada de energia vital, que no meu referencial teórico foi incluído na conceituação de saúde nos jogos.

Outros dois capítulos de livro tratavam de questões de relação de trabalho na indústria local de produção de jogos. Os demais capítulos foram dispensados pois não tratavam de jogos digitais, mas de questões das minorias ou de direitos autorais fora do campo dos jogos. Entre os artigos, nenhum tratava do tema de jogos e saúde em si, mas de questões em que os jogos passavam distantes, como parte de estratégias que usavam novas mídias em geral para tratar de um agravo ou de problemas relacionados a minorias.

Entre o total de 65 textos encontrados na revisão, nenhum estudo apresentou os mesmos objetivos nem o mesmo referencial teórico desta pesquisa. Entre os 5 trabalhos que de alguma maneira consideravam os jogos de entretenimento como produtos culturais com uma produção simbólica significativa, que também podem participar da produção de sentidos de saúde, nenhum problematizava a conceituação de saúde ou reunia referencial teórico semelhante do campo da Comunicação para estudar este tipo de consumo de sentidos pelos interlocutores.

Também foi realizada uma busca na *Networked Digital Library of Theses and Dissertations* (NDLTD) com os mesmos termos e restrições, na qual obtive referências a 4 teses e 5 dissertações. Dentre estas, 8 trabalhos foram descartados por tratarem de estudos de natureza muito distinta do meu projeto de pesquisa: 2 trabalhos tratavam de jogos para a prática de exercícios físicos; 1 investigou o poder das narrativas interativas na persuasão visando a mudança de comportamento para a prevenção de problemas de saúde; 1 se tratava de um relatório na área de administração de cuidados em saúde sobre um centro de apoio a jovens com diabetes; 1 proporcionou uma discussão entre mulheres negras sobre os potenciais da realidade virtual para o treinamento e a educação sexual; 1 tratava da relação entre uso prolongado de mídias fora da escola, como TV e jogos digitais, e o comportamento violento entre jovens; 1 tratava da usabilidade em bioinformática de *softwares* para navegação de sequências genéticas; 1 discutia a relação entre atividade física e obesidade em crianças.

Apenas a tese *Virtually smoking: exploring player perception of tobacco content in video games* (FORSYTH, 2016) apresentou pontos de contribuição para minha pesquisa e será tratada em mais detalhes.

A tese apresenta um estudo qualitativo com os objetivos gerais de descrever e entender a experiência de pessoas que usam jogos digitais e os fatores que os motivam a jogar; os sentidos das imagens do fumo e do hábito de fumar em jogos e na comunidade de jogadores e de desenvolvedores de jogos; e a percepção de jovens a respeito do comportamento de risco modelado em jogos. Entretanto, a justificativa dessa tese foi insistentemente baseada no argumento de que os jogos influenciam o comportamento das pessoas no mundo real,

apresentando diversas pesquisas relacionando jogos violentos com uma exacerbação no comportamento violento de adolescentes fora do ambiente do jogo.

Nessa revisão de literatura, a análise de produção científica sobre jogos de Ferguson e Colwell (2017) conclui que não há um consenso sobre este tipo de determinação, visto que as conclusões que relacionam jogos com comportamento violento possuem lacunas metodológicas e tendem a ser formuladas pelos pesquisadores que previamente não são simpáticos às novas tecnologias nem ao grupo social representado pelos jovens. Antes deles, Alves (2005) havia publicado sua pesquisa que conclui que, entre jovens, não há uma relação de causa e efeito entre jogar jogos digitais considerados violentos e adotar comportamentos violentos, pois esses comportamentos ocorrem em relações sociais de contextos complexos.

Em sua tese, Forsyth conclui que o tabaco está presente nos jogos e é imbuído de sentido, mas que jogadores e game designers entendem que jogos são formas de arte e que limites regulatórios seriam uma censura da expressão artística e da experiência de jogo. Os dois grupos julgam que as representações do fumo são feitas como parte da ambientação da história e não para causarem efeitos no comportamento das pessoas no mundo não digital. No entanto, ela alerta que a indústria de cigarro tem se valido do argumento da liberdade de escolha dos consumidores para reduzir uma questão de saúde coletiva a uma mera escolha de liberdade individual. Forsyth defende que a venda de jogos deve ser acompanhada de alertas mais claros sobre a representação do tabaco nos mesmos, atrelados também a uma classificação indicativa de faixa etária.

Outro achado relacionado é o de que, quando os participantes relatavam a importância dos jogos em suas vidas, apontavam percepções positivas, como histórias de empoderamento, desenvolvimento de identidade, alívio do stress e senso comunitário. Entretanto, os mesmos participantes rejeitavam a sugestão de que as representações do tabaco poderiam ter qualquer efeito sobre eles, com alguns poucos entrevistados admitindo a possibilidade dessas representações afetarem outras pessoas. Apesar disso, a autora insiste na afirmação de que os jogos influenciam a percepção e são mais uma mídia que tem contribuído para normalizar o consumo de tabaco como um hábito aceitável.

Embora a pesquisa de Forsyth seja uma rara investigação que reconhece o valor cultural dos jogos para entretenimento, sua abordagem de cunho comportamental é um ponto que a distancia dos objetivos e referencial teórico de minha pesquisa, que aborda o consumo discursivo e não a mudança que a experiência em um mundo virtual possa causar no comportamento de uma pessoa no mundo não digital. Outra diferença importante é com a maneira com que selecionei os participantes. Não determinei que seriam recrutados

adolescentes, nem pretendi fazer uma predeterminação sobre o que é ser adolescente e seus contextos, como fez Forsyth.

Esta revisão da literatura me confirmou que ainda há poucas pesquisas que abordam os valores simbólicos dos jogos de entretenimento como produtos culturais que também tratam de saúde. A maior parte dessas pesquisas se volta para as possibilidades dos *health games* e quando trata de jogos de entretenimento, estes são tratados como apenas mais um item parte de categorias amplas, em estudos preocupados com o impacto do uso de mídias na saúde de certos grupos sociais.

1.3 O JOGADOR ENTRA EM CENA

Até então vim tratando o quanto eu já analisei sobre os sentidos de saúde encontrados nos dispositivos dos jogos. Para avançar na pesquisa, precisava entrar em cena o jogador, como parte do circuito produtivo de sentidos tão importante quanto o dispositivo dos jogos, ou talvez até mais importante, se lembrarmos que, sem pelo menos um jogador, não há como um jogo acontecer.

Durante a revisão da literatura em bases de dados, percebi que com frequência os estudos se voltavam aos jogos porque se interessavam por questões de saúde de crianças ou adolescentes. Pareciam partir do pressuposto de que os jogos digitais são uma mídia tipicamente infantil ou jovem. Decidi não partir desse pressuposto. Pelo contrário, a opção foi manter na função de “jogo como objeto” os jogos BS e DEHR já analisados, que são jogos projetados e lançados para um público chamado de “maduro” ou “adulto”.

BS foi classificado pelo Ministério da Justiça brasileiro em 2008 como “não recomendado para menores de dezoito (18) anos”, que lista como dados da inadequação as representações de assassinato, consumo de drogas, crueldade e insinuação de sexo. Em 2011, DEHR foi classificado como “não recomendado para menores de catorze (14) anos”, listando-se como argumentos da inadequação as representações de violência ou assassinato (BRASIL, [s.d.]). Apesar dessa diferença, optei por manter o critério de exclusão de menores de dezoito (18) anos para todos os participantes, para evitar inconsistências na análise comparativa, uma vez que estes só poderiam ter jogado DEHR. Outro motivo foi ter encontrado indícios de que a classificação brasileira de DEHR pode não ser precisa, pois diverge das classificações da *Pan European Game Information*¹⁴ (PEGI) e da *Entertainment Software Rating Board*¹⁵ (ESRB).

¹⁴ *Pan European Game Information* (PEGI) é um sistema europeu de classificação de conteúdo de jogos digitais, e outros programas de entretenimento para computador ou outras plataformas.

¹⁵ *Entertainment Software Rating Board* (ESRB) é a organização que analisa, decide e coloca as classificações etárias indicativas para jogos digitais comercializados na América do Norte.

Ao contrário do Ministério da Justiça brasileiro, esses dois sistemas não exibem diferenças classificativas entre BS e DEHR, que são classificados nas mesmas respectivas categorias: a PEGI indica ambos para maiores de 18 anos, por conterem “violência” e “linguagem obscena” (“Search | PEGI Public Site”, [s.d.]); enquanto a ESRB indica ambos para maiores de 17 anos, por conterem “violência mais forte com sangue”, “referência a drogas”, “consumo de álcool e tabaco”, “referências sexuais” e “linguagem obscena” (“ESRB Ratings”, [s.d.]).

Decidi manter os jogos BS e DEHR por continuarem sendo reconhecidos como jogos de sucesso de público e crítica. Ambos não somente obtiveram sucesso como produtos individuais, mas também passaram a fazer parte de franquias ainda hoje em crescimento, que ganham novos títulos que são lançados como sequências ou como *prequels*¹⁶. Esses novos lançamentos reativam a circulação dos produtos anteriores, seja pelo relançamento na forma de pacotes remasterizados, novas versões do mesmo jogo aprimoradas ou pelos novos ciclos de campanhas publicitárias. Encontrei pessoas contando que jogaram BS e DEHR porque se interessaram pelos outros jogos da franquia, lançados mais recentemente e sentiram que precisavam jogar esses anteriores antes de adquirirem os novos.

Em vez de determinar um público específico, decidi manter os dois jogos e a partir deles buscar jogadores e práticas sociais. A primeira pista para isso foi produto de minha própria experiência jogando BS e DEHR, embora com fins analíticos. Eventualmente, eu passava por dificuldades para superar alguns desafios nesses jogos e recorria a vídeos de sessões de jogo publicados no YouTube. A partir dessa experiência encontrei outras informações que apontavam para os vídeos como prática relevante. Em 2017, a Google publicou os resultados de um levantamento apontando que, entre os cinco canais do YouTube com o maior número de inscritos no mundo, dois eram relacionados a jogos digitais e que 48% dos participantes de sua pesquisa que assistem esse tipo de vídeo responderam que passam mais tempo assistindo vídeos sobre jogos do que jogando (PETROVA; GROSS, 2017).

Na plataforma YouTube, a importância dos jogos vem sendo reconhecida por iniciativas como a criação da divisão *YouTube Gaming* no site em 2015 e a reformulação para a aba “Jogos” em 2019, que pode ser acessada no menu lateral do site (MOGNON, 2019), colocando os jogos como um tipo de vídeo em destaque, junto com “YouTube Premium”, “YouTube Filmes”, “Ao Vivo” e “Moda”. No Brasil, o YouTube é o meio preferido para se assistir conteúdos em vídeo (MARINHO, 2018) e seus produtores de conteúdo são comumente chamados *youtubers*.

¹⁶ *Prequel* (prequela ou prelúdio) é uma obra que conta alguma história anterior em relação a uma outra obra original.

Neste trabalho, a decisão foi usar o termo *youtuber* para designar os locutores cujas vozes são ouvidas nos vídeos, ciente que *youtuber* em si é uma palavra plena, pois remete à uma rede de efeitos de sentidos própria, indo, por exemplo, de *digital influencer* (BRANCO; JÚNIOR; ALMEIDA, 2019) até piadas associando ao subemprego em empresas de tecnologia.

O primeiro contato com as práticas de jogadores foi então através dessas pessoas que jogavam desempenhando o duplo papel de jogador e *youtuber*. Como pode ser visto em mais detalhes no capítulo 6, pude perceber que mesmo atuando fora de interesses do campo da saúde, da divulgação ou promoção da saúde, esses jogadores foram capazes de espontaneamente “falarem sobre saúde”, gerando textos em que se pode apreender formas de conceituar saúde.

A partir dali tive mais segurança para buscar outros jogadores e para planejar as entrevistas posteriormente realizadas. Além do critério de entrevistar somente jogadores maiores de 18 anos, não estabeleci previamente um perfil de público, não fiz uma opção prévia sobre quem seriam os participantes, procurei quem eram essas pessoas que consumiram BS e DEHR.

Este movimento precisava ser embasado no trabalho de outros autores, que antes trilharam caminhos entre as questões que se entrelaçaram nesta pesquisa. As discussões sobre a conceituação de saúde aqui mobilizadas se originaram principalmente de autores da saúde coletiva, que por sua vez buscaram na filosofia formulações sobre saúde, doença e vida.

Para uma pesquisa envolvendo jogos de entretenimento, procurei, no campo dos estudos de jogos, entender suas especificidades e busquei autores que caminharam na direção da conceituação de jogo, de uma visualização da constituição desse objeto e da relação deste com as pessoas que jogam.

Interessada em sentidos de saúde, a relação das pessoas com o jogo que busco é uma relação comunicacional, portanto busquei um constructo teórico sobre processos comunicacionais que exploram a complexidade desses processos e que fundamentam uma postura analítica frente a meu objeto.

Pela pesquisa anterior, pude perceber que jogos de entretenimento como BS e DEHR são capazes de colocar em circulação sentidos de saúde, que relacionei a diversas dimensões da conceituação de saúde. Me faltava saber como os jogadores podem consumir esses sentidos, considerando que sentidos são produzidos, circulam e são consumidos textualmente e em redes. Desta forma, cheguei à principal pergunta de pesquisa: em que redes de sentidos as pessoas inscrevem a saúde, quando estão jogando jogos digitais?

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 Objetivo geral

Avançar na compreensão do ciclo produtivo dos sentidos da saúde, por meio do desenvolvimento de um modelo de análise do consumo simbólico de jogos digitais de entretenimento.

Contribuir para o aprofundamento do conhecimento sobre o universo dos jogos digitais, em sua relação com o campo da saúde.

1.4.2 Objetivos específicos

1. Tendo a noção de contexto como principal eixo operatório, identificar e circunscrever modos de consumo de sentidos de saúde pelos jogadores.
2. Elaborar e experimentar preliminarmente um modelo de análise dos processos de consumo de sentidos de saúde por jogadores.
3. Cartografar redes de sentido que evidenciem a interrelação entre especificidades dos jogos digitais e consumo de sentidos de saúde pelos jogadores.

1.5 MAPA DE LEITURA

Esta tese se organiza em 7 capítulos. O primeiro foi dedicado a uma introdução, em que procuro mostrar porque me interessei pelos jogos digitais de entretenimento e porque defendo a ideia de que eles também são lugar de produção de sentidos de saúde. Ao final apresento minha principal pergunta de pesquisa, que envolve redes de produção de sentidos de saúde por práticas sociais de jogadores.

O capítulo 2 discorre sobre a maneira com que o problema da conceituação de saúde foi tratado, relacionando cada uma das cinco perspectivas da conceituação de saúde que foram postas em cena com achados da análise de dispositivos de jogo realizada na pesquisa de mestrado. Tendo em vista que saúde é uma ideia polissêmica, este capítulo não tem a pretensão de esgotar todos os sentidos de saúde possíveis, que podem ser produzidos por um jogo, mas de contextualizar minha abordagem do tema da saúde.

O capítulo 3 apresenta as características dos jogos que formaram a base empírica da pesquisa, para que se possa entender o que chamo de mundos de jogos digitais. Pensando nos jogos como objetos, destaco que eles são feitos de regras reais e mundos ficcionais.

Considerando que jogos também são processos, práticas sociais, entra em cena a experiência dos jogadores com o jogo.

O capítulo 4 trata da abordagem da comunicação mobilizada para a pesquisa, destacando o Modelo da Comunicação como Mercado Simbólico e propondo o uso de quatro movimentos analíticos para o processo de consumo de sentidos: recepção, reconhecimento, atribuição de sentidos e apropriação. Este enfoque caracteriza uma das contribuições que tive a intenção de oferecer com a tese, que se consolidará na proposta de um modelo de análise do consumo discursivo.

O capítulo 5 expõe a metodologia construída na tese, que se apropria de aportes da Análise de Discursos e reúne três *corpus* de diferentes naturezas para serem analisados comparativamente a partir da dimensão ficcional dos jogos, da dimensão real e das dimensões do envolvimento dos jogadores. A metodologia também integra a cartografia dos sentidos que emergiram de cada uma dessas dimensões.

No capítulo 6 apresento a análise desta *corpora*, partindo do resultado da cartografia de sentidos construída a partir de cada uma dessas dimensões e consolidada em mapas. A análise comparativa dos mapas busca fazer emergir sentidos de saúde.

O Capítulo 7 traz conclusões resultantes dos achados da pesquisa propondo um modelo de análise do consumo discursivo, resultante da articulação de um referencial teórico com uma metodologia desenvolvida ao mesmo tempo em que foi aplicada, tanto como processo de pesquisa como análise de resultados.

2 UM OLHAR PARA A PLURALIDADE DOS SENTIDOS DE SAÚDE

Antes de me dedicar a buscar como a saúde emerge em uma rede de sentidos, produzida a partir de práticas de jogadores em torno dos jogos BS e DEHR, busquei referências que pudessem me garantir alguma “definição oficial” do que seria saúde em um suposto “campo institucionalizado da saúde”. O que vem à mente quando se fala a palavra saúde? Esta questão não poderia ficar limitada ao meu arcabouço pessoal. O que realmente seria saúde? De posse dessa definição o próximo passo seria compará-la com a definição de saúde a partir dos jogos, para mais tarde buscar como os sentidos de saúde estavam inscritos em uma rede de sentidos a partir da prática dos jogadores. Entretanto, as primeiras leituras já revelaram que a conceituação de saúde era um problema longe de ser resolvido, visto que não existia uma definição que atendesse satisfatoriamente todas as áreas de conhecimento relacionadas à saúde.¹⁷

Almeida Filho apresenta como principal proposição que “não se pode falar da saúde no singular, e sim de várias ‘saúdes’, na pluralidade devida e na riqueza de perspectivas conceituais e metodológicas” (ALMEIDA FILHO, 2011, p. 145). Aqui fica claro que sua proposição para se pensar em saúde vai de encontro ao uso que faço do conceito de “sentido” nesta tese.

Sentido é aqui uma opção que evita o uso da noção de significado. Como explica Araujo (2000), “significado” carrega a ideia de algo pronto, cristalizado e imanente ao código, como se, por exemplo, saúde possuísse um significado estável, próprio, que independe das circunstâncias. A noção de sentido, por sua vez, está sendo aqui proposta conforme a concepção da Semiologia que adoto como referencial teórico, que se propõe a ser uma ciência que estuda os fenômenos sociais como fenômenos de produção de sentidos.

A Semiologia propõe o termo *sentido* e pretende semantizá-lo com os atributos que percebe nos fenômenos sociais: a pluralidade, o dinamismo e a propriedade de se constituir a cada situação de comunicação. Na perspectiva do *sentido*, o que realmente importa é o processo, não a estrutura. (ARAÚJO, 2000, p. 120)

Dessa forma, assumo que a dificuldade em se definir saúde não é um entrave para a minha pesquisa e que estudar a pluralidade de seus conceitos é estudar seus sentidos como produto do trabalho social. No capítulo 4, volto a tratar desse referencial e da escolha de abordagem do ciclo produtivo de sentidos.

A partir de uma conferência de Canguilhem (2005), é possível entender que saúde pode ser uma questão filosófica ao mesmo tempo que é também um conceito vulgar. As duas afirmações admitem a negação de que a ciência possa ser capaz de determinar o que é saúde,

¹⁷ Nesta sessão retomo e atualizo o referencial teórico e achados apresentados na pesquisa de mestrado. Para maiores detalhes conferir a dissertação *Sentidos da saúde em jogos digitais* (CARVALHO, 2016).

quando Canguilhem afirma que “Saúde não é um conceito científico, é um conceito vulgar. O que não quer dizer trivial, mas simplesmente comum, ao alcance de todos” (CANGUILHEM, 2005, p. 37) e que “Estamos longe da saúde medida por meio de aparelhos” (CANGUILHEM, 2005, p. 44). Essa indeterminação, em vez de se tornar um empecilho, sinalizou o potencial de se pesquisar sobre sentidos de saúde sendo produzidos fora de campos restritos de especialidades relacionadas à práticas que chamamos de “saúde”.

A saúde é algo relacionado à vida, outra categoria cujas dificuldades de definição reiteram que sua conceituação também se trata de uma questão filosófica. Assim como na conceituação de saúde, há problemas para se elaborar uma conceituação de vida que seja curta, universal e aceita como padrão entre as diferentes especialidades científicas (CZERESNIA, 2012).

Canguilhem esclarece que a saúde como questão filosófica é subjetiva, discreta, a ponto de afirmar que a expressão “saúde pública” é contestável e que “Salubridade conviria melhor. O que é público, publicado, é, com frequência, a doença” (CANGUILHEM, 2005, p. 44). Isso acaba por remeter ao problema do debate público em relação à saúde e à doença. Apesar de contestável, a maneira com que se conceitua saúde é capaz de determinar necessidades, moldar práticas e criar políticas públicas de saúde, ou seja, de constituir a realidade no campo da saúde e por consequência na vida das pessoas. Por isso, Camargo Jr. (1997, 2007, 2013) alerta para a necessidade de se manter o debate público sobre a conceituação de saúde, destacando alguns problemas na forma com que essa conceituação constitui a realidade.

Os autores que introduziram o debate sobre a importância da conceituação de saúde destacam que a definição que mais ganhou destaque foi o chamado “conceito negativo de saúde”. Menos que uma definição, ele se apresenta mais como uma “não definição” que ocupa a lacuna do que seria uma definição real de saúde. Camargo Jr (2007) destaca Canguilhem (2009) como quem descreve essa definição como a dupla tautologia da doença como ausência de saúde e saúde como ausência de doença. Esta seria uma interpretação principalmente da concepção de René Lériche de que “a saúde é a vida no silêncio dos órgãos” (CANGUILHEM, 2005, p. 35). Esta seria a concepção que está na constituição da área da saúde como campo de aplicação de conhecimentos e técnicas fundamentados nas ciências biológicas e médicas (CZERESNIA; MACIEL; OVIEDO, 2013), ou seja, da biomedicina, uma racionalidade médica vinculada a um “imaginário científico” (CAMARGO JR., 1997).

Para Camargo Jr, o problema do conceito negativo de saúde na biomedicina

traria como corolário a ênfase excessiva na tecnologia “dura” na produção de diagnósticos, à redução da terapêutica à prescrição medicamentosa e à ênfase numa perspectiva dita curativa, ou no máximo contemplando a prevenção das ditas doenças, mas sempre excluindo de seu horizonte de preocupações, por exemplo, toda a dinâmica social e subjetiva que dá de fato sentido à existência humana. (CAMARGO JR., 2007, p. 64)

No campo das práticas, a materialização desse conceito coloca a saúde designando instituições médicas e como sinônimo de medicalização (LUZ, 2007). Medicalização, por sua vez, seria um conceito normalmente usado para condenar a “colonização” que as intervenções médicas fazem nas vidas das pessoas, como uma forma de exploração (CAMARGO JR., 2013).

Classicamente, o termo *medicalização* pode ser entendido pelo menos de duas maneiras: por um lado, o ocultamento de aspectos usualmente conflitivos das relações sociais, por sua transformação em “problemas de saúde”, e por outro, a expropriação da capacidade de cuidado das pessoas em geral, em especial (mas não apenas) os membros das camadas populares, tornando-as dependentes do cuidado dispensado por profissionais, em particular (ou quase exclusivamente, para alguns) médicos. (CAMARGO JR., 2007, p. 68)

Outro conceito de saúde que ganha destaque pode ser considerado oposto ao conceito negativo e foi proposto pela OMS em 1946 como “um completo estado de bem-estar físico, mental e social e não meramente a ausência de doença” (WHO, 2006, p. 1, tradução nossa)¹⁸. Esta proposição também não está livre de críticas. Caponi (1997) aponta que a maioria delas afirma que se trata de uma definição carente de objetividade porque está fundada em um conceito subjetivo, que é o de bem-estar.

Luz afirma que é necessário fazer distinção entre saúde e medicalização, mas que “não é necessário nem possível adotar a poética definição da OMS (‘estado de bem-estar físico, mental e social’) porque não teríamos como medir, pela subjetividade implícita na definição, a extensão da ausência de saúde na população brasileira ao longo de sua história” (LUZ, 2007, p. 31). Almeida Filho (2011) ironiza a mesma definição, colocando-a como responsável pelo surgimento de um novo “misticismo sanitário”. Czeresnia et al (2013), por sua vez, a criticam por expressar o ideal de uma existência livre de obstáculos naturais à vida de qualquer ser humano, relacionando-se a uma ideia de bem-estar social que alimenta simbolicamente um projeto normativo que desconsidera a diversidade e as singularidades humanas.

Esse projeto normativo é outro perigo de uma “concepção positiva de saúde”, segundo Camargo Jr. (2007), que ao contrário de reverter um processo danoso de medicalização, pelo contrário, incorre “no risco de expansão ilimitada das oportunidades de intervenção sobre os indivíduos e coletivos por parte das instituições de saúde” (CAMARGO JR., 2007, p. 70) e

¹⁸ *Health is a state of complete physical, mental and social well-being and not merely the absence of disease or infirmity.*

ainda, no ponto de vista das políticas públicas, pode se traduzir no desvio de recursos da atenção à saúde para programas de cunho assistencialista, já que “saúde é tudo”.

Longe da possibilidade de discutir ou propor uma solução para esses problemas, o que pretendo com esses dois principais exemplos é manter em mente a importância social do debate público sobre a conceituação de saúde e sua pluralidade. Como não escolhi estudar sentidos de saúde a partir de um tema específico, como fez Carr (2014) ao optar por fazer uma análise textual em busca de sentidos da deficiência física em jogos, optei por estudar a diversidade de formas com que a saúde pode ser conceituada tendo como guia o trabalho de Almeida Filho. Em seu livro *O que é Saúde?* (ALMEIDA FILHO, 2011), que sintetiza o trabalho de cerca de vinte anos sobre o tema principalmente no campo da saúde coletiva, o autor toma como pressuposto que

(...) a saúde é um problema simultaneamente filosófico, científico, tecnológico, político e prático. Diz respeito a uma realidade rica, múltipla e complexa, referenciada por meio de conceitos, apreensível empiricamente, analisável metodologicamente e perceptível por seus efeitos sobre as condições de vida dos sujeitos. (ALMEIDA FILHO, 2011, p. 15)

A partir das tentativas de se instituir uma definição científica de saúde e doença, se discute como o problema da conceituação de saúde é um espaço de disputas de sentido. Almeida Filho destaca cinco perspectivas da conceituação de saúde para compor o debate, em torno das quais organiza “facetas” do conceito de saúde, reconhecidas por diversos autores de distintas escolas de pensamento:

1. Saúde como fenômeno; fato, atributo, função orgânica, estado vital individual ou situação social, definido negativamente como ausência de doenças e incapacidade, ou positivamente como funcionalidades, capacidades, necessidades e demandas.
2. Saúde como metáfora; construção cultural, produção simbólica ou representação ideológica, estruturante da visão de mundo de sociedades concretas.
3. Saúde como medida; avaliação do estado de saúde, indicadores demográficos e epidemiológicos, análogos de risco, competindo com estimadores econométricos de salubridade ou carga de doença.
4. Saúde como valor; nesse caso, tanto na forma de procedimentos, serviços e atos regulados e legitimados, indevidamente apropriados como mercadoria, quanto na de direito social, serviço público ou bem comum, parte da cidadania global contemporânea.
5. Saúde como práxis; conjunto de atos sociais de cuidado e atenção a necessidades e carências de saúde e qualidade de vida, conformadas em campos e subcampos de saberes e práticas institucionalmente regulados, operando em setores de governo e de mercados, em redes sociais e institucionais. (ALMEIDA FILHO, 2011, p. 27)

Longe da possibilidade de consolidar uma definição, essa visão de saúde a partir de cinco dimensões auxilia a exploração da diversidade do que está sendo chamado de saúde em novos espaços de comunicação, que nesta pesquisa são espaços encontrados em torno de jogos digitais. Essas cinco dimensões também foram usadas para organizar os achados a partir da análise textual que realizei anteriormente em BS e DEHR.

2.1 SAÚDE COMO FENÔMENO

Na dimensão conceitual de saúde como fenômeno estão alocados os dois exemplos dados de “concepção negativa de saúde” e de “saúde como bem-estar”. Estão também as tentativas de conceituação científica na forma de modelos teóricos do fenômeno saúde-doença, como tentativas históricas e apenas aproximadas de entendimento e descrição da realidade.

O modelo de saúde como equilíbrio seria o mais antigo de todos, também sendo chamado de modelo hipocrático, por ser associado a Hipócrates, o “pai da Medicina” no mundo ocidental (RIBEIRO JR., 2003). Segundo o modelo hipocrático, o corpo saudável é um sistema em equilíbrio e a doença é uma perturbação desse estado, uma força que desorganiza. Ele inclui uma doutrina que postulava que o corpo era constituído de humores cujo equilíbrio determinaria a saúde e também abordava fatores ambientais que induziam à saúde e à doença, “antecipando um conceito ecológico de saúde-enfermidade” (ALMEIDA FILHO, 2011, p. 31). Resumindo, o modelo de saúde como equilíbrio considera a doença como descompensação e a cura como sinônimo de estabilização.

Um modelo da saúde como função seria uma perspectiva pela qual a saúde é equivalente à eficiência funcional, determinada pela normalidade estatística das funções biológicas de uma espécie. Esta concepção também pode ser relacionada a um conceito de doença como o cumprimento deficiente, ou seja, fora da normalidade estatisticamente definida, de uma função biológica (ALMEIDA FILHO, 2011). O modelo de saúde como função também pode analisar a saúde como uma função social, relacionada a uma capacidade de desempenhar tarefas socialmente valiosas, se aproximando da saúde individual como um papel social, performance, funcionamento, atividade e capacidades, entre outros, que foi posteriormente condensado na conceituação positiva da saúde como bem-estar social (ALMEIDA FILHO, 2011).

Almeida Filho (2011) recorre a Canguilhem (2009) para admitir que o oposto de patologia é normalidade e não saúde. Portanto, se o oposto de doença não pode ser saúde, o estado de saúde não seria equivalente à ausência de doença, nem de fatores de risco ou ao acesso a serviços de saúde. Se admite também que em um mesmo indivíduo a saúde e a doença possam ocorrer ao mesmo tempo.

Nos jogos BS e DEHR, percebi a saúde pela perspectiva do fenômeno como equivalente ao que neles é considerado saúde propriamente dita e poderes. Aqui expandi os elementos do jogo que o mesmo nomeia explicitamente como *health* (saúde em inglês) para incluir outros que se relacionam com a conceituação de saúde como função, que efetivamente interferem na saúde do avatar mesmo sem terem a denominação literal de saúde, que são habilidades diversas, como resistência a ferimentos, capacidade de repor saúde ou poder, capacidade de infligir maior dano com um ataque etc.

A saúde propriamente dita e o poder do avatar são atributos muito comuns nos jogos, suas representações visuais fazem parte do HUD¹⁹ e estão no canto superior esquerdo nos dois jogos analisados. No funcionamento dos atributos do avatar, a saúde e o poder são como recursos acumuláveis até um certo limite. Diferente de BS, onde os níveis de saúde e poder do avatar só se regeneram com a obtenção certos itens, em DEHR esses níveis se regeneram automaticamente. Este enunciador em DEHR é o que mais se aproxima (ainda que de maneira limitada) da conceituação da saúde como fenômeno de equilíbrio. No entanto, a explicação do reestabelecimento da saúde é medicalizante e mecanizante, pois aconteceria pela ação de um sistema artificial implantado no corpo.

Avançando pelos dois jogos, esses atributos podiam ser aprimorados por meio de insumos, que em BS eram “tônicos físicos” que se propunham a tornar o avatar mais forte e poderoso. O efeito dos tônicos na saúde como fenômeno é explicado pelas alterações no DNA que proporcionariam, tornando as células e tecidos do corpo plásticos a ponto de criarem reações quase mágicas.

Em DEHR o protagonista é um ciborgue com diversos aprimoramentos, dentre os quais muitos possuem relação com a conceituação de saúde como fenômeno, como aumento da resistência ao dano e do número de baterias extra para ampliar o tempo de uso de outros aprimoramentos mecânicos. Para a ativação de cada aprimoramento é preciso acumular pontos de experiência que se convertem em pontos chamados “práxis” que depois podem ser usados para “pagar” a ativação de aprimoramentos. A narrativa do jogo fornece explicações sobre esse processo, quando, no decorrer da história, o avatar visita uma clínica LIMB pela primeira vez e tem um diálogo com uma médica, que lhe explica todos os aprimoramentos implantados no seu corpo durante a cirurgia, ressaltando que era necessário um processo natural de aprendizado para que fossem gradualmente ativados.

¹⁹ HUD (do inglês *head-up display*) é um termo originalmente usado para designar o dispositivo que fornece as informações de diversos instrumentos de voo para pilotos de aeronaves em sua visão frontal, uma espécie de painel transparente que se sobrepõe à visão à frente do piloto para que ele não precise desviar seu olhar para os lados.

Pensando na saúde como bem-estar, algumas características dos cenários dos jogos me chamaram a atenção. Em BS predomina uma atmosfera de terror, todos os ambientes são escuros, decadentes e hostis, destruídos por uma guerra civil em curso. Os cenários de DEHR não são investidos dessa mesma atmosfera, são ambientes urbanos habitados, vivos, em funcionamento, mas no ambiente doméstico do protagonista há sinais de solidão e depressão, que percebi nos objetos displicentemente espalhados, na trilha sonora melancólica e na embalagem de medicamento antidepressivo à mostra.

Em ambos os jogos, só há representações de alimentos ultra processados, bebidas alcoólicas e café, como se não existissem alimentos frescos ou água potável.

As representações do cigarro e do hábito de fumar são ostensivas nos dois jogos. Em BS, o cigarro é um dos itens de consumo do avatar, espalhado pelos ambientes de maneira relativamente abundante, assim como suas propagandas. Fumar causa um pequeno aumento no volume de poder do avatar e simultaneamente uma pequena redução no seu volume de saúde. As regras do jogo indicam que fumar prejudica a saúde propriamente dita, mas admite que o cigarro pode ser capaz de outro tipo de benefício, que é representado no jogo como poderes sobre-humanos. O protagonista de DEHR aparece fumando no trailer de lançamento do jogo e em diversas imagens da arte conceitual que circulam na internet, porém não é possível consumir cigarros durante o jogo. No entanto, chama a atenção que a maioria dos demais personagens do jogo apareça fumando.

A presença do cigarro como parte da ambientação parece típica da estética dos filmes categorizados como *noir*, um gênero cujas características também inspiraram o subgênero da ficção científica chamado de *cyberpunk*. Também é possível pensar que, sendo a história de uma sociedade que tem acesso a tecnologias que alteram o corpo de maneira tão banalizada, as doenças causadas por hábitos como o fumo já estariam sob controle.

A representação da dor, não por acaso, é o sinal que demanda maior urgência por uma ação do jogador. Além de representar dano ao avatar, está diretamente ligado à proximidade de sua morte. Não é possível ignorar os sinais progressivos de alteração na visão, os gritos de dor e o som de fortes batidas do coração. No entanto, morrer é um evento comum em ambos os jogos e após a morte do avatar existe a opção de se recomeçar a partir de um certo momento anterior. Em DEHR trata-se de uma simples volta no tempo, que é bastante comum e naturalizada em jogos. Em BS há uma continuidade no tempo do jogo: em vez de voltar no tempo, o personagem ressuscita em uma das *Vita-Chambers*, câmaras desenvolvidas com a ciência avançada daquela sociedade, capazes de restaurar a vida do avatar.

A partir desses achados, além da saúde e da doença, se destacam a vida e a morte como fenômenos frequentes e marcantes nos jogos.

2.2 SAÚDE COMO MEDIDA

As estratégias de medida de saúde são divididas principalmente entre plano individual, objeto tradicionalmente da clínica, e plano coletivo, com a epidemiologia como vertente principal.

No plano do indivíduo, as medidas partem do princípio que a saúde pode ser um atributo individual mensurável. No entanto, a clínica somente é capaz de abarcar o conceito de saúde como ausência de doença e, portanto, pode subsidiar somente medidas de doença. Se podemos, porém, considerar que indivíduos capazes e produtivos podem ser portadores de doenças e que indivíduos que apresentam limitações e sofrimentos podem não ter nenhuma evidência clínica de doença, então não se pode medir saúde pela simples ausência de doença. Para buscar medir a saúde foi preciso desenvolver instrumentos metodológicos, materializados na forma de escalas e questionários, que buscaram medir a capacidade física e o bem-estar social. Tais escalas e questionários possuem influência da definição positiva da OMS, que supunha que a saúde seria composta de três dimensões de bem-estar: físico, mental e social (ALMEIDA FILHO, 2011).

Caponi (1997) identifica a conceituação de “saúde como abertura ao risco” na obra de Canguilhem, que pensa na saúde como uma “margem de segurança”. Em vez de um fenômeno,

a saúde é um conjunto de seguranças e seguros (...), seguranças no presente e seguros para prevenir o futuro. Assim, como há um seguro psicológico que não representa presunção, há um seguro biológico que não representa excesso, e que é saúde. A saúde é um guia regulador das possibilidades de reação. (...) Estar com boa saúde é poder cair doente e se recuperar; é um luxo biológico. (CANGUILHEM, 2009, p.78)

Resumindo, “saúde foi entendida por referência à possibilidade de enfrentar novas situações, pela margem de tolerância (ou segurança) que cada um deve enfrentar e superar as infidelidades do meio ambiente” (CAPONI, 1997, p. 291).

As medidas coletivas são representadas pela abordagem epidemiológica, originalmente restrita à avaliação dos riscos de doenças. Esta abordagem é amparada pela clínica que, com critérios e operações de identificação de caso, determina quem é e quem não é portador de uma dada patologia, dentro da população estudada. Relacionada ao conceito de saúde como ausência de doença, a definição epidemiológica de saúde tem se restringido a definir saúde como atributo do grupo de não doentes. Entretanto, outra característica dos estudos epidemiológicos é normalmente cobrir doenças específicas de um dado grupo social, e não um repertório de

doenças e de condições relacionadas à saúde. Dessa forma, esses estudos não são capazes de apontar para dados de saúde nem como mera ausência de doença (ALMEIDA FILHO, 2011).

Para uma medição de saúde, não de doença, uma aproximação possível seria feita a partir dos instrumentos citados de avaliação de saúde individual, que se baseiam em uma conceituação positiva de saúde. Estes implicam uma abordagem que leva em consideração o curso da vida e não a incidência de uma patologia, podendo incluir os episódios que podem afetar esse curso como deficiências, atividades, participação social, estado funcional e dessa forma contribuir para construtos capazes de efetuar medidas de dimensões de saúde que incluam capacidade física, funcionalidade, satisfação e percepção de bem-estar e papel social, entre outros fatores (ALMEIDA FILHO, 2011).

Nos dois jogos, as medidas de saúde eram individuais e atribuídas ao avatar, como os atributos do avatar fazendo parte do HUD, com um indicador da quantidade de saúde e um da quantidade de poderes especiais. A estes indicadores combinados, atribuo a representação da perspectiva da saúde como medida.

O que os jogos estão medindo e exibindo no HUD é realmente uma quantidade de saúde e não uma carga de doença. Apesar de serem medidas positivas de saúde, estas medidas não encontram paralelo no referencial teórico, pois não levam em conta fatores como percepção da própria saúde ou bem-estar social do protagonista. São medidas atribuídas à saúde, porém desenvolvidas arbitrariamente a partir de necessidades de design próprias do universo dos jogos que usam avatares, descolados da relação usual de seres humanos e sociedades com sua saúde.

Em BS, as medidas de saúde e poder são semelhantes às conhecidas nos jogos com temas de fantasia: uma barra vermelha representando a medida de saúde e outra azul representando a de poder mágico. A existência desta última seria “cientificamente” explicada pelo uso de substâncias capazes de alterar o DNA e agir de maneira radical sobre o organismo.

Em DEHR, o nível de saúde é numericamente quantificado como uma porcentagem. A medida de poder dá lugar a representação de baterias que alimentariam dispositivos tecnológicos especiais implantados no corpo do personagem. Em vez de parecer algo acumulado que se gasta, a saúde parece ser um atributo que está sendo medido pelo computador para que o jogador saiba quando o avatar está prestes a morrer e que precisa agir rápido.

Essas medidas positivas de saúde também podem ser vistas como “abertura ao risco”. Com a progressão dentro dos mundos dos jogos há também uma progressão no “risco de morte” do avatar, que é compensado com a capacidade do jogador desenvolver suas habilidades de jogo, com a diminuição das vulnerabilidades do avatar e também com o aumento da quantidade de saúde que o avatar pode acumular. Ao longo de BS, o jogador pode conseguir itens que

fazem seu “reservatório de saúde” aumentar gradativamente em comprimento, permitindo acumular cada vez “mais saúde”. Em DEHR, há a possibilidade de consumir itens que representam medicamentos ou bebidas alcoólicas para fazer a medida de saúde aumentar de 100% para até o máximo de 200%. Esse efeito é temporário, pois depois de gasta, a saúde volta a se regenerar apenas até 100% novamente. Por exemplo, como jogadora eu guardava esses medicamentos e bebidas no inventário para usar somente como uma preparação antes de enfrentar um desafio maior no jogo.

Esta forma de administrar a saúde também mostra que nos jogos a saúde como recurso pode mudar entre o que Adams e Dormans (2012) chamam de recursos tangíveis e intangíveis da economia do jogo. Os itens como medicamentos e bebidas, que são coletados, são recursos de saúde tangíveis, enquanto as quantidades de saúde mostradas no HUD são recursos intangíveis.

Nos dois jogos, essas medidas analisadas são medidas de quantidade de saúde, não de qualidade. É como se uma medida de saúde no seu nível máximo fosse equivalente a um tanque cheio de combustível. Uma máquina não apresenta um melhor desempenho por estar com tanque cheio, ela trabalha consumindo combustível até que o mesmo se esgote. Da mesma forma, os avatares não se comportam com mais vitalidade quando estão com suas medidas no máximo, nem perdem desempenho quando estão com medidas medianas. Quando o total de saúde se esgota, é o momento da morte do avatar, que acontece sem passar por uma fase intermediária de menor capacidade para cumprir suas funções.

As medidas também não levam em consideração um possível nível de saúde mental, ou algo como uma medida de satisfação. Elas parecem se limitar à ideia de potência física. Assim, jogando com esses avatares, é como se eles fossem veículos para o percurso do jogador no mundo do jogo.

2.3 SAÚDE COMO IDEIA OU METÁFORA

Não considero metáfora como somente uma figura de linguagem através da qual se descreve uma coisa usando os termos de outra, em uma comparação implícita ou explícita. Para pensar a perspectiva da saúde como metáfora, empregarei o termo em seu sentido mais amplo: além de uma forma literária, uma forma de pensar, ou seja, como fundamentalmente conceitual e não meramente linguística (LAKOFF, 1992).

Forma comum de expressão humana, as metáforas para a saúde podem ser inúmeras e não pretendo aqui fazer um levantamento de todas as metáforas que operam no processo de produção dos múltiplos sentidos da saúde ou do processo saúde-doença. Em vez disso, destaco

dois grandes blocos metafóricos analisados por Czeresnia (2012) na sua problematização sobre a relação corpo-mente: a metáfora mecanicista, uma poderosa e hegemônica maneira de entender todos os entes; e o conceito de *physis*, uma forma de resgate do modelo hipocrático da Antiguidade Clássica para superar a dualidade corpo-mente e outras lacunas deixadas pela primeira metáfora.

A *physis* é uma concepção de natureza que engloba todas as coisas, inclusive o ser humano. A medicina hipocrática provavelmente foi influenciada pela *physis*, junto com o desenvolvimento do pensamento dos filósofos pré-socráticos, em teorias que compreendiam a doença como ruptura do equilíbrio entre corpo e natureza. Nesta metáfora, a doença não é um agente externo que invade o corpo causando um distúrbio, mas sim uma perturbação nas relações dinâmicas do corpo em sua indissociação com a natureza. A cura não seria causada diretamente por intervenções terapêuticas, estas atuariam mais no sentido de remover os impedimentos da cura e não de diretamente causar a mesma (CZERESNIA; MACIEL; OVIEDO, 2013). Na contemporaneidade, o entendimento do funcionamento do sistema imunológico aparece como um exemplo importante da retomada da *physis*, pois as doenças autoimunes atestam que o sistema imunológico não funciona como mero sistema de defesa, mas deve ser compreendido como um sistema de reconhecimento, tanto de auto reconhecimento quanto de reconhecimento do outro (CZERESNIA, 2012).

Desta forma, a *physis* é uma forma de pensar que não se localiza somente na antiguidade clássica, mas reverbera e é resgatada em modelos de entendimento contemporâneos, representando também um resgate consciente entre teóricos para a superação da metáfora mecanicista.

A metáfora do corpo como uma máquina, reduz o corpo a um objeto que pode ser dividido em partes observáveis. O organismo ganha este nome por ser subdividido em órgãos comparáveis às peças de uma máquina (CZERESNIA, 2012). Entretanto, esta visão está contida em uma metáfora mais abrangente e poderosa: a metáfora mecanicista como modelo explicativo de todos os entes conhecidos, compreendida por Luz (1988) como modelo hegemônico, que teria sua origem no período do Renascimento e desde então só tem ganhado força e ocupado cada vez mais espaços.

Uma das hipóteses teóricas centrais de Luz (1988) é a continuidade epistemológica que faz com que teorias e conceitos de cientistas se baseiem em representações sobre o mundo e a matéria em termos de uma máquina cujo mecanismo de funcionamento pode ser exposto pela decomposição e análise teórica de suas peças. Segundo Luz, esta síntese epistemológica até hoje não teria sido superada. Pelo contrário, converteu-se em um dos traços básicos da

racionalidade moderna, migrando para todas as áreas do conhecimento como a maneira supostamente legítima de se fazer ciência.

A Medicina, como uma das disciplinas mais importantes funcionando de acordo com a racionalidade científica moderna, adotou o modelo mecanicista em diversos dos seus ramos, elaborando conceitos e teorias sob sua base metodológica e epistemológica. O ser humano, excluído de sua integridade, passa a ser tratado pela prática médica como conjunto de órgãos e funções. Do ponto de vista das práticas de saúde, a racionalidade científica moderna

(...) se reflete na persistência de um modelo técnico que também dissocia assistência e realidades sociais, culturais e afetivas. Predomina a perspectiva que favorece intervenções tecnológicas avançadas, mas pobres do ponto de vista afetivo (CZERESNIA, 2012, p. 65).

Com a emergência da anátomo-clínica no século XIX, a doença ganha uma visão predominante de invasão de agentes nocivos que danificam o funcionamento da “máquina” humana, tornando o corpo uma estrutura defensiva.

Mais recentemente, mesmo com o advento de máquinas digitais, a metáfora mecanicista permanece predominante, dessa vez por considerar a doença como erro de programação nos genes (CZERESNIA, 2012). Mais uma opção explicativa surge, comparando o cérebro a um tipo de computador, que, mesmo não sendo um aparato mecânico como as bombas e válvulas que ilustraram o funcionamento do coração, permanece como uma metáfora da máquina como modelo explicativo para todas as coisas.

Como os enunciadores da saúde como fenômeno e medida puderam adiantar, a metáfora mecanicista predomina nos dois jogos. O avatar é uma espécie de veículo e as representações relacionadas à sua saúde parecem medidas analógicas de tanques de combustível e peças a administrar em BS, enquanto em DEHR as medidas são digitais. Essas medidas, além de não serem verossímeis, são incompatíveis com a saúde de um ser humano e atendem às lógicas próprias do funcionamento do avatar e dinâmicas para a boa jogabilidade.

Ao explicar que os jogos fazem “simulações análogas” de saúde, Adams e Dormans acabam por igualar a complexidade da saúde à complexidade do funcionamento de uma máquina, explicando que ambos precisam ser simplificados nas medidas de um jogo:

Outro exemplo de simulação análoga é a maneira como a maioria dos jogos lida com a saúde. A saúde de personagens e unidades é frequentemente representada por uma métrica simples: uma única porcentagem ou um número discreto de pontos de vida. Obviamente, na vida real, a saúde física de uma pessoa ou a integridade estrutural de um veículo é uma questão complexa para a qual muitos aspectos diferentes contribuem. Ao usar um valor genérico de saúde para um personagem, a maioria dos jogos agrupa todos esses aspectos em um mecanismo conveniente. Jogadores e computadores podem trabalhar

e entender facilmente a métrica numérica para representar o conjunto. (ADAMS; DORMANS, 2012, p. 290, tradução nossa)²⁰

DEHR é o jogo em que esta metáfora é usada mais explicitamente e de forma intencional, como apontado pelo diretor de arte Jacques-Bellêete, usando elementos inspirados no Renascimento Italiano por este ser o período historicamente identificado como o momento em que a humanidade começa a construir uma imagem do corpo como máquina, ou, segundo as palavras do diretor, porque foi na Renascença que a humanidade “começou a entender a máquina – a máquina humana – e como ela funciona” (NUTT, 2011, tradução nossa)²¹. Em BS a metáfora mecanicista aplicada ao avatar aparece mais explicitamente nas interfaces de administração dos seus atributos, que são representadas como painéis de aspecto pesado, sólido e metálico. Os atributos do avatar funcionam como peças que são ativadas e desativadas ao serem encaixadas ou removidas de seus lugares. Em DEHR, no inventário de atributos do avatar, cada aprimoramento selecionado destaca a imagem de raios-x de uma parte do corpo do protagonista, reforçando a ideia do corpo como conjunto de peças.

Nos dois jogos, percebe-se a ideia da mente como algo que pode ser programado como se fosse um computador. Entretanto, em nenhum dos dois a mente parece passível de cura ou tratamento. Em BS, a loucura é um efeito colateral dos plasmídeos, mas no pavilhão médico do jogo só se encontram serviços relacionados à estética. Em DEHR, uma personagem idosa importante parece sofrer com mal de Alzheimer, mas não há nenhuma menção a qualquer tratamento que possa revertê-lo nesse futuro.

2.4 SAÚDE COMO VALOR

Almeida Filho (2011) propõe avaliar as bases da concepção de saúde como valor de vida, valor de troca e valor de uso. Para isso, o autor considera que atribuir valor à saúde nos confronta diretamente com a questão da desigualdade social na sociedade capitalista.

A saúde como valor de vida é uma abordagem em consonância com a metáfora da *physis*. Levando em consideração que a corporeidade é indissociavelmente orgânica, psíquica e cultural, Dina Czeresnia (2012) considera que a noção de valor é também constitutiva da própria corporeidade. A autora trata do valor como um atributo fundamental do ser vivo, pois toda forma de vida é capaz de fazer um juízo de valor, mesmo que muito primitivo, do que lhe

²⁰ “Another example of analogous simulation is the way most games handle health. The health of characters and units is often represented by a simple metric: a single percentage or a discrete number of hit points. Obviously, in real life, the physical health of a person or the structural integrity of a vehicle is a complex matter to which many different aspects contribute. By using a generic health value for a character, most games bundle all these aspects into one convenient mechanism. Both players and computers can easily work and understand the numerical metric to represent the bundle.”

²¹ “they started to understand the machine -- the human machine -- and how it works”

é favorável ou desfavorável. O valor poderia ser uma forma de perceber a vida, já que nenhum “desvendamento” da física ou da química (incluindo o desvendamento da estrutura do DNA) seria capaz de determinar o que é a vida.

Em *O normal e o patológico*, Canguilhem (2009) explica que o que é normal para uma pessoa em relação à sua saúde não pode ser estatisticamente determinado porque é um julgamento de valor. Na determinação sobre o que é um estado de saúde normal, tal normalidade pode ser afirmada por um juízo de valor qualitativo, em vez de uma medida estatística quantitativa. Este valor não é algo absoluto que possa ser avaliado por uma norma, mas é um valor dado a partir do funcionamento da vida das pessoas, relacionada à cultura, às relações sociais, à maneira com que em contextos específicos uma pessoa percebe o próprio corpo. O valor de vida é um conceito que se distancia da opinião dos médicos, pois os mesmos não se ocupam da vida, mas dos conceitos científicos. Por outro lado, o valor de vida é íntimo dos pacientes, ou das pessoas em geral, nas suas apreciações e no contexto das ideias dominantes do meio social. A experiência da doença não seria mero desvalor, mas poderia ser incorporada nas reflexões sobre a vida, motivando sua problematização e potencializando a inovação ou criação de suas novas possibilidades. Canguilhem (2009) traz exemplos de como a percepção de uma deficiência física pode ser diferente entre o portador da deficiência e o médico, pois o portador relaciona o seu corpo com as experiências de vida que ele proporciona, enquanto o médico, em uma racionalidade mecanicista, compara aquele corpo com o seu conceito do que seria anatomicamente normal, de acordo com uma regra.

A saúde pode ser indevidamente apropriada como um bem privado, produto, mercadoria ou serviço comercializável, ganhando posição e preço em um mercado de trocas econômicas, sendo atribuída a valores monetários (ALMEIDA FILHO, 2011). Apesar de esse ser um fenômeno observável nas economias capitalistas e desiguais, a redução da saúde a uma mera mercadoria fere a percepção da saúde como um valor social e direito humano. Uma negação de cuidado por razões mercantilistas é algo que, além de injusto, seria vergonhoso, indigno e deveria despertar sentimentos de aversão pela sociedade (ALMEIDA FILHO, 2011). A lógica capitalista avança sobre a saúde, reduzindo-a a procedimentos cada vez mais tecnologizados e consequentemente de custo cada vez mais elevado, fazendo com que sua pesquisa se oriente mais por tendências mercadológicas e menos por necessidades concretas de saúde, que deveriam ser pautadas pela justiça e equidade.

Em BS, a relação mais explícita da filosofia do Objetivismo na saúde foram mensagens oficiais que eram enfáticas ao afirmar que os “parasitas” pediam por saúde grátis. Em uma de duas gravações de diário, Andrew Ryan é contundente ao afirmar que “Na superfície, o parasita

espera que o médico o cure de graça, que o fazendeiro o alimente por caridade. Ele é semelhante ao pervertido, que perambula pelas ruas procurando uma vítima para violentar em sua diversão grotesca” (tradução nossa)²². Fica claro que nada naquela cidade é gratuito quando se descobre mais adiante que até mesmo o ar que se respira em seus compartimentos subaquáticos é comercializado, devendo ser conquistado por “mérito”.

Ainda em BS, em meio a um cenário destruído de uma ambientação de terror pode ser ouvida uma música adocicada dizendo que “as melhores coisas da vida são gratuitas”. A trilha sonora do jogo é irônica e deixa pistas de um passado mais feliz e otimista para as pessoas que chegavam em busca de oportunidades. Por mais extremos que sejam os efeitos dos plasmídeos que conferem poderes especiais, tanto no sentido da potência quanto dos efeitos colaterais, eles são livremente comercializados em vários pontos da cidade em máquinas que se assemelham às nossas máquinas de venda de refrigerantes.

Em DEHR, o único serviço de saúde encontrado foi a rede multinacional de clínicas LIMB (membro, em Português), sigla para *liberty in mind and body* (liberdade em mente e corpo). Essas clínicas são padronizadas e possuem propagandas direcionadas às pessoas como consumidores individuais, com mensagens como “Defina você mesmo”, ou “Adquira aprimoramentos agora, pague mais tarde”.

O constante consumo e administração de produtos para o ganho de saúde e poder em ambos os jogos me mantiveram em contato constante com a perspectiva da conceituação de saúde como valor, “na forma de procedimentos, serviços e atos regulados e legitimados, indevidamente apropriados como mercadoria” (ALMEIDA FILHO, 2011, p. 27). Aprimorar a saúde do avatar requer o uso de certos recursos especiais nos jogos, relacionados ao nível de saúde em si e também aos níveis de poder e de resistência ao dano. Eles são “comprados” através de outros insumos, relativamente difíceis de conseguir, se comparados à moeda do jogo, e também encontrados (de maneira rara) pelo ambiente virtual.

Em BS, o insumo que funciona como moeda de troca é o *Adam*. Na narrativa, o *Adam* é um líquido poderoso e viciante, enquanto nas mecânicas de jogo funciona como uma segunda moeda, mais valiosa e difícil de conseguir. O *Adam* só pode ser adquirido com a captura de *Little Sisters*²³ ou recebido em forma de recompensa a cada três *Little Sisters* salvas. O *Adam*

²² *On the surface, the Parasite expects the doctor to heal them for free, the farmer to feed them out of charity. How little they differ from the pervert, who prowls the streets, looking for a victim he can ravish for his grotesque amusement*

²³ As personagens *Little Sisters* são pequenas meninas órfãs usadas na produção do *Adam*.

obtido pode ser trocado em máquinas de auto atendimento por “tônicos físicos”, que aprimoram os atributos de saúde do avatar.

Em DEHR, o aumento da saúde como fenômeno do avatar está relacionada à ativação de funções de seus aprimoramentos, que gastam “pontos de *praxis*”. A maioria desses pontos são obtidos a cada 5 mil pontos de experiência²⁴ do avatar e uma pequena quantidade pode ser obtida com a compra de kits de *praxis* em clínicas pelo valor de 5 mil créditos da moeda do jogo, em estoques bastante limitados.

Outros produtos eram consumidos para constantemente “preencher” quantidades de saúde. Durante as sessões de jogo, esses insumos eram encontrados no ambiente virtual (inspecionando lixeiras, armários, cofres, bolsos de oponentes mortos ou desmaiados, etc.) e comprando em pontos específicos usando a moeda do jogo.

Em BS, os kits de primeiros socorros são os principais abastecedores do “tubo” de saúde, podendo ser acumuladas até nove unidades, formando uma reserva segura de saúde. Outros produtos podem preencher este tubo até seu limite máximo, mas sem criar uma reserva acumulada. Esses são representados por bandagens, alimentos e bebidas alcoólicas que acrescentam uma pequena parte de saúde. Leva a crer que os alimentos energéticos são os responsáveis por ajudar a manter a saúde. O chocolate acrescenta conteúdo aos tubos de saúde e de poder simultaneamente, enquanto as bebidas alcoólicas drenam poder ao serem consumidas. Enquanto isso, de maneira similar, as ampolas de *Eve*²⁵ preenchem e se acumulam no tubo de poder e os produtos que a preenchem de maneira complementar são chocolate, café e cigarro, sendo que o cigarro também drena saúde.

As regras de DEHR mostram diferenças com as representações de produtos. O cigarro, apesar de ser muito presente no jogo, não é consumido pelo avatar. O café também não pode ser consumido e as bebidas que o avatar consome são todas alcoólicas e acrescentam uma maior margem de saúde ao avatar, extrapolando os 100% iniciais. Quanto maior o teor alcoólico da bebida, maior a porcentagem de saúde acrescentada e seu efeito colateral é somente a visão embaçada, que também é mais intenso e duradouro com o aumento da gradação alcoólica. Medicamentos representados por analgésicos e estimulantes também aumentam o nível de saúde. Todos esses itens coletados podem ser acumulados no inventário. O único alimento que o avatar consome tem a finalidade de recarregar suas baterias e é um composto artificial de proteínas e carboidratos inspirado nos suplementos alimentares popularmente usados por

²⁴ Os pontos de experiência são automaticamente recebidos enquanto o avatar desempenha uma série de atividades, de simplesmente usar dutos de ventilação como atalho até abater inimigos.

²⁵ *Eve* é um plasmídeo que no jogo funciona como o combustível (ou a munição) dos poderes.

atletas. A maneira com que o efeito desses produtos é contabilizado aproxima o avatar da metáfora do corpo como uma máquina, que deve ser abastecida com combustíveis e aditivos.

Nos dois jogos somente as bebidas alcoólicas (com exceção do café para BS) estão disponíveis para serem bebidas pelo avatar. Junto com a grande presença do cigarro, é mais uma característica que os torna necessariamente voltados para um público adulto. Outra observação importante é que não há representações de alimentos frescos, todas as representações são de alimentos que fazem parte do conjunto de industrializados ultraprocessados.

Também percebi a relação da saúde como valor, ou da vida, na tensão entre matar ou deixar viver a partir das regras e mecânicas dos jogos. Em DEHR, finalizar o jogo sem matar personagens é uma opção de conquista a ser alcançada, que confere o troféu de “Pacifista” ao jogador. As regras de BS mostram uma maneira mais dramática de abordar essa questão. Ao capturar uma *Little Sister*, o jogador tem a escolha de salvá-la, transformando-a em uma criança normal, ou simplesmente extrair seu Adam, em um processo ao qual ela não sobrevive. Salvar as *Little Sisters* a princípio rende somente metade do Adam, mas a cada três delas salvas, a protetora das meninas envia uma quantidade de Adam como recompensa pela bondade do personagem, o que praticamente compensa a desvantagem inicial. Há um conflito moral em torno do assassinato das *Little Sisters* no jogo. Quando se salva uma menina, ela se transforma magicamente em uma criança saudável, agradece com devoção e depois foge correndo para seu esconderijo. Quando se decide matar uma delas, o corpo simplesmente desaparece, como que sofrendo uma censura.

As *Vita-Chambers*, equipamentos que a narrativa do jogo usa para justificar o fato de o jogador poder continuar após a morte do avatar, poderiam ser a realização do sonho da imortalidade, pois são capazes de ressuscitar um corpo morto. No entanto, no decorrer da narrativa, é descoberto que elas foram construídas para funcionar reconhecendo somente o DNA do fundador da cidade e acabam funcionando também para o protagonista, que é seu filho. Portanto, vencer a morte não era uma possibilidade ao alcance de todos.

No mundo do jogo de *Deus Ex: HR* há um problema social grave, pois, as pessoas que implantam aprimoramentos cibernéticos se tornam dependentes de um medicamento para evitar a rejeição, medicamento que nem todos podem pagar. A primeira missão secundária do jogo tem essa questão como central, pois nela o protagonista atende ao apelo de um amigo que roubava o medicamento.

Nas histórias dos dois jogos, encontramos ambientações em cenários de iniquidades sociais. Tudo que se relaciona à saúde é tratado como um negócio lucrativo de criação de

produtos a serem oferecidos à população sem qualquer tipo de regulação ou preocupação com os impactos sociais de tais produtos.

2.5 SAÚDE COMO PRÁXIS

A perspectiva da saúde como práxis toma a saúde como campo de saberes e de práticas. Aqui, campo é entendido no sentido dado por Bourdieu (2004) como um mundo social que obedece a leis sociais mais ou menos específicas, onde estão inseridos agentes e instituições. O que os agentes engajados em um campo podem ou não fazer é determinado pela estrutura das relações objetivas entre eles, que por sua vez é determinada pela estrutura de distribuição de capital simbólico entre os mesmos agentes (BOURDIEU, 2004).

A partir desse referencial, o campo da Saúde pode ser compreendido como um espaço social em que sujeitos produzem e aplicam conhecimentos e operam tecnologias ancorados em conjuntos articulados de instituições e redes sociais organizadas para reproduzir saberes (interdisciplinares e multiculturais) e produzir práticas de saúde (ALMEIDA FILHO, 2011).

Almeida Filho (2011) percebe a conceituação de saúde como campo de práticas sendo estruturada a partir de um “campo disciplinar” (Ciência), “um campo de ação tecnológica” (Tecnologia) e “um campo de prática social” (Sociedade). Apoiada nessa concepção, analisei a maneira com que o dispositivo do jogo propõe sentidos da saúde como campo científico (ou campo de práticas científicas), da saúde como campo tecnológico (ou de práticas tecnológicas) e das relações desses campos com a sociedade (ou com as práticas sociais).

A concepção tradicional da ciência a aponta como “um empreendimento autônomo, objetivo, neutro e baseado na aplicação de um código de racionalidade distante de qualquer tipo de interferência externa” (BAZZO et al., 2003, p. 14). Bourdieu (2004), ao falar das especificidades do campo científico, também enfatiza a crença ingênua em sua natureza desinteressada, no sentido que seria alheio às influências ou pressões de caráter “não científico”, em um processo regulado por um rígido código de racionalidade autônomo, alheio a condicionantes externos. Esses valores associados à ideia do avanço linear e cumulativo do conhecimento constituíam o Positivismo Lógico que veio a ser combatido devido às suas inconsistências (BAZZO et al., 2003).

Almeida Filho identifica que no campo científico da saúde o paradigma predominante fundamenta-se no positivismo, que, em sua versão radical, “considera que a realidade é que determina o conhecimento, sendo possível uma abordagem imediata do mundo, das coisas e dos homens” (ALMEIDA FILHO, 2011, p. 108). Este paradigma também assume uma visão de mundo mecanicista que, segundo Luz (1988), forma a imagem da natureza como uma

máquina cujos mecanismos devem ser expostos, podendo ser divididos e classificados como peças. Nesse imaginário, afirma-se que a Natureza tem leis semelhantes às de qualquer máquina e que a razão está apta a descobrir tais leis através de um método (experimental e quantitativista) adequado de exploração. A autora também considera que, apesar da metáfora mecanicista não ser mais levada a sério desde o século XX, as tendências metodológicas que derivam do paradigma mecanicista permanecem dominantes nos grandes ramos das ciências mais próximas da vida humana, como a Biologia e a Medicina.

Entretanto, atividade de pesquisa no campo da saúde não pode ser reduzida às disciplinas da Medicina, da Biologia ou a qualquer limitação disciplinar, visto que é uma atividade interdisciplinar. Alguns autores defendem a terminologia “pesquisa para a saúde” como mais adequada que “pesquisa em saúde”, pois enfatiza o caráter essencial da ciência para a melhoria das condições de saúde e não de um campo disciplinar da saúde (BRASIL, 2007, 2011). Frente à emergência de modalidades de pesquisas interdisciplinares e transdisciplinares, podemos fazer uma definição de pesquisa para a saúde como “qualquer investigação científica ou tecnológica que tenha impacto positivo na vida das pessoas, independentemente da área de conhecimento a que pertençam ou da instituição ou grupo de pesquisa onde foram realizadas” (BRASIL, 2011^a, p. 16).

No mundo atual é fácil perceber a ubiquidade da técnica em qualquer atividade humana. Pode-se afirmar também que o uso de tecnologias não é uma característica própria da modernidade mas é algo que tem acompanhado o ser humano desde tempos anteriores à história até o ponto de teorias afirmarem que a criação e uso de tecnologias não é algo apenas criado pelo ser humano, mas que faz parte de um processo que possibilitou a própria hominização. A racionalidade humana, por exemplo, não seria somente causa, mas também consequência do desenvolvimento técnico. Hominídeos teriam produzido técnicas que tornaram possível sua adaptação e sobrevivência em diversos ambientes sem que seus corpos precisassem passar pelo lento processo de evolução por seleção natural. Sobre a evolução natural, ganhou espaço a evolução cultural humana, como a multiplicação e diversificação das tecnologias para a adaptação a diversos ambientes (BAZZO *et al.*, 2003).

A relação do ser humano com as tecnologias da saúde tem produzido um corpo cada vez mais medicalizado, no sentido de que é um corpo sobre o qual as práticas e produtos provenientes do conhecimento médico se multiplicam, se disseminam e se intensificam. As prescrições e dispositivos da tecnologia médica cada vez mais modulam não somente a vida privada, mas interferem nas relações humanas e na própria concepção de existência

(CZERESNIA; MACIEL; OVIEDO, 2013), amparados e reforçados pelo poder simbólico conquistado pelos agentes desse campo.

Há autores que afirmam que o campo tecnológico opera de maneira bastante separada do campo científico e que a tecnologia é vista como ciência aplicada, uma vez que não se dá atenção ao conhecimento próprio do campo tecnológico. Há historiadores que afirmam que, em vez da tecnologia ser a ciência aplicada, a ciência é que seria a tecnologia aplicada, quando se leva em consideração o aparato tecnológico em torno das práticas científicas (SISMONDO, 2010).

No Brasil, no âmbito do Sistema Único de Saúde, as tecnologias em saúde são entendidas como

os medicamentos, equipamentos e procedimentos técnicos, os sistemas organizacionais, informacionais, educacionais e de suporte e os programas e protocolos assistenciais por meio dos quais a atenção e os cuidados com a saúde são prestados à população (BRASIL, 2010, p. 10).

Destacam-se também as forças no contexto do complexo econômico-industrial da saúde, onde estão inseridos o desenvolvimento científico e tecnológico e as ações em saúde. Tal complexo é configurado pela penetração da lógica econômica capitalista no âmbito da provisão de bens e serviços em saúde, onde o termo “inovação” é associado a novas práticas que incorporam novos produtos, insumos e serviços, condicionados à dinâmica competitiva e tecnológica que os permeia (BRASIL, 2011).

As necessidades de saúde por parte da população constituem uma demanda em permanente processo de expansão, que são fruto do crescimento demográfico, das mudanças epidemiológicas e das características inerentes dos bens e serviços em saúde (BRASIL, 2011). No entanto, as articulações provenientes do complexo industrial da saúde também têm parte ativa na expansão de tais demandas. Os chamados “problemas de saúde” não são objetos dados e passivos, sobre os quais basta aplicar a técnica necessária, mas sua definição e identificação deve ser entendida “como uma negociação complexa entre vários atores, cujos resultados são contingentes e instáveis ao longo do tempo” (CAMARGO JR., 2007, p. 67).

A conceituação da saúde como campo tecnológico, devido à materialidade própria das tecnologias, inclui sua relação com a economia e com a necessidade de regulação para a proteção da população e preservação das equidades em saúde. O constante desenvolvimento de novas tecnologias pelo complexo industrial da saúde não garante em si mesmo melhores condições de tratamento, podendo incorrer no uso inadequado ou da introdução de novas tecnologias sem critérios. Dessa forma, a regulação em saúde surge como uma necessidade de atuação do Estado para perseguir a eficiência e a equidade no setor saúde (BRASIL, 2011).

Na saúde, existe uma grande diferença entre necessidade e demanda. Nem toda necessidade de saúde é demandada pela população, mas requer a atenção do Estado, enquanto muitas demandas da população não são necessidades de saúde, mas reivindicações de prestadores de serviços. A regulação em saúde é uma dimensão operacional voltada para a aplicação de mecanismos para alcançar os objetivos sociais e econômicos do setor saúde, entendidos como a equidade e a justiça; a eficiência econômica; a proteção da saúde e do meio ambiente; a informação e a educação; assim como assegurar ao indivíduo a possibilidade de escolhas. Em uma definição resumida, regulação em saúde, é a intervenção do governo, por meio de regras, leis e normas, no mercado prestação de serviços de saúde ou no sistema de saúde (BRASIL, 2011).

Em BS, uma das principais representações da saúde como *práxis* é o pavilhão médico, que é um grande ambiente a ser percorrido com diversos salões e andares. É o primeiro grande ambiente a ser percorrido no jogo. Nesta ambientação, a maior parte da publicidade se refere a procedimentos estéticos. Ao que me pareceu, com o largo uso do Adam por toda aquela população, seus efeitos quase mágicos sobre o DNA eliminaram as demandas tradicionais de cuidados em saúde. Os principais efeitos colaterais do uso do Adam eram deformidades, loucura e morte. No entanto, somente as deformidades parecem ter encontrado uma solução em forma de serviços de saúde, enquanto todos se tornavam loucos e para a morte não havia remédio.

No jogo, o personagem mais emblemático representando a loucura causada pelo Adam foi um cirurgião plástico famoso que se transformou em um assassino sanguinário. Há um contraste entre a estética doce e infantilizada das propagandas e a dura visão de ambientes destroçados e cheios de corpos e sangue, que mantém a todo o tempo a perturbadora atmosfera de terror.

Em DEHR, as clínicas LIMB eram mais que um serviço de venda e implante de próteses, conforme escolhas individuais de consumidores. Essas clínicas se configuravam como o único sistema de saúde visível no mundo do jogo. A saúde está então apropriada como mercadoria e o corpo é tratado como uma máquina com peças de reposição. As propagandas das clínicas LIMB colocam produtos e serviços de saúde como lançamentos do mundo da moda, a serem consumidos como mercadoria fetichizada. Outro produto disponível nessas clínicas é um kit de explosivos, que ilustra o uso das tecnologias da saúde com o propósito de transformar corpos humanos em máquinas de guerra.

Esta associação entre saúde e armas também ocorre em BS, pois os plasmídeos obtidos com o Adam, que reconfiguram o DNA do protagonista, funcionam basicamente como armas, enquanto as seringas de Eve atuam como munição.

Se no pavilhão médico de BS não se encontraram vestígios de qualquer assistência psicológica ou psiquiátrica, nas clínicas LIMB de DEHR também não se encontrou espaço para esse tipo de cuidado. A psicologia parece ter sido aplicada instrumentalmente e somente às peças de marketing.

Em BS, na *cutscene*²⁶ final do jogo, caso o jogador tenha salvado todas as *Little Sisters*, o protagonista chega até a superfície com as meninas salvas e inicia uma vida em família em que elas têm uma trajetória de amadurecimento convencional e feliz, ilustrada pela formatura, casamento e maternidade. A última cena é uma representação do que seria uma morte ideal, com o protagonista idoso, cercado por sua família amorosa e aparentemente hospitalizado, com tubos de soro presos em seu braço. A imagem suave e luminosa, se comparada à ambientação de terror percorrida durante todo o jogo, remete a uma concepção medicalizada de que morrer sob cuidados médicos em um hospital é uma morte digna e serena.

Nos dois jogos, pesquisadores das “Ciências da Vida” são personagens importantes para a trama. Em DEHR, logo nas cenas de abertura, a Pesquisa e Desenvolvimento é defendida por uma pesquisadora como algo necessariamente benéfico. Ela afirma que as novas tecnologias são capazes de melhorar a vida de todas as pessoas. No entanto, na história de fundo permeada de conspirações, esta personagem nos deixa em dúvida sobre a sinceridade de suas palavras e outras evidências vão se somando até imaginarmos que a todo o tempo ela esteve movida somente por sua própria ambição. Outra pesquisadora, em um momento mais avançado da trama, foi sequestrada e trabalha em cativeiro, porém demonstra estar feliz com o espaço que ganhou para discutir teorias e pesquisar, longe de distúrbios externos. Ela descreve a visão de um cientista típico como alguém que cegamente empurra os limites do conhecimento, alheio a sua relação com a sociedade.

Em BS, os pesquisadores carregavam um passado sombrio relacionado às suas atuações durante a Segunda Grande Guerra. Esses personagens não reproduzem ideais utópicos em seus discursos, eles parecem representar as práticas científicas que teriam causado uma série de desastres que culminariam no “mal estar pela ciência” (BAZZO *et al.*, 2003). Durante toda a narrativa, nos seus registros em diários, eles parecem completamente conscientes de que seus respectivos trabalhos estariam sendo indiscriminadamente usados em uma corrida

²⁶ Uma maneira um tanto controversa de criação de ficção em jogos, uma *cutscene* é uma sequência não interativa de um jogo que normalmente conta um pouco da história de fundo ou informa o jogador de uma tarefa a ser realizada. *Cutscenes* são muitas vezes consideradas problemáticas porque impedem o jogador de fazer qualquer coisa e são, em um sentido, um elemento não-jogo em um jogo. Ainda assim, elas desempenham um papel importante na representação da ficção em jogos digitais modernos. (JUUL, 2011)

mercadológica, onde a segurança da população não era levada em consideração. Apesar disso não parecem carregar nenhum remorso.

Nos dois jogos, Ciência e Tecnologia parecem funcionar como se fossem o mesmo campo profissional. A relação da produção científica com o desenvolvimento tecnológico é tão direta nas duas histórias que ocorrem pelo trabalho dos mesmos profissionais.

Ambos os protagonistas dos jogos foram bebês com DNA alterado criados em laboratório. Além de revelações importantes para a trama, isso explica porque, nas regras dos jogos, os poderes e a resistência dos avatares parecem muito além do normal humano. A Ciência e a Tecnologia, na interface com a saúde, além de aparecerem nos dois jogos como responsáveis por alterações revolucionárias no corpo e nas capacidades humanas, também são movidas pela intenção do controle sobre os corpos. Em BS o protagonista teve sua mente programada com alguns condicionamentos mentais ativados por palavras-chave ou expressões idiomáticas, que ele obedece sem perceber. Como quase tudo que envolve o corpo nesta história, esses condicionamentos são possibilitados por alterações no DNA e eram capazes de fazer a criança obedecer automaticamente, da mesma maneira que uma máquina responde a comandos.

Em *Deus Ex: HR*, enquanto eu jogava, em determinado momento o protagonista e outros personagens aprimorados à sua volta começaram a sofrer panes simultâneas e momentâneas. Algum tempo depois recebi um aviso de que a Organização Mundial de Saúde (OMS) estava recomendando que todas as pessoas aprimoradas, em todo o mundo, comparecessem às clínicas LIMB para tratarem de um problema em suas tecnologias de biochip. Prontamente obedeci à recomendação, porém, mais à frente eu viria a descobrir que esse *recall*²⁷ fazia parte de uma manobra para ampliar o controle de pessoas com o biochip por uma gigante multinacional de biotecnologia.

Mais uma vez, agir por impulso foi equivalente a ser obediente dentro do jogo. Apesar de já ter entendido que estava dentro de uma história cheia de conspirações e mentiras, não resisti a uma recomendação da OMS do mundo do jogo, pois mesmo na ficção, para mim a OMS é uma voz autorizada que deveria zelar pelo bem da população como um todo.

Em nenhum dos dois jogos encontrei na narrativa referência a algum tipo de regulação dos produtos e serviços de saúde. Nos dois jogos, experimentos em crianças aparecem como uma prática corriqueira. Em BS, plasmídeos de efeitos tão poderosos quanto devastadores são

²⁷ Recall, ou chamamento, é o procedimento gratuito pelo qual o fornecedor informa o público e/ou eventualmente o convoca para sanar os defeitos encontrados em produtos vendidos ou serviços prestados. O objetivo essencial do Recall é proteger e preservar a vida, a saúde, a integridade e a segurança do consumidor, além de evitar e minimizar prejuízos físicos ou morais (“O que é Recall?”, [s.d.]).

lançados e comercializados livremente, em uma corrida pelo lucro. Os produtos aparecem disponíveis em máquinas semelhantes a máquinas de refrigerante acessíveis para autoatendimento.

Conhecer as questões que envolvem as conceituações de saúde e as diferentes maneiras com que os dispositivos dos jogos BS e DEHR tratam de saúde foi uma etapa importante para avançar na questão de como a saúde se inscreve na rede de sentidos gerada pelas práticas sociais em torno desses jogos.

3 ENTRANDO EM MUNDOS DE JOGOS DIGITAIS

Preocupado em defender a consolidação dos estudos de jogos digitais como um campo acadêmico autossustentado, Aarseth (2001) afirma que os jogos não podem ser estudados no interior dos campos de estudos de outras mídias como a literatura ou o cinema, o que incorreria em reducionismos das características próprias da mídia dos jogos. O autor ainda critica como “pseudocampo” o conjunto chamado “novas mídias”, considerando-o parte de uma estratégia do campo da comunicação para reivindicar os jogos digitais como um dos objetos da comunicação baseada em computador para estudos de mídias visuais. Neste capítulo formulo minha percepção desse tema e da questão.

3.1 ESCOLHENDO OS TERMOS

3.1.1 Jogo digital

Utilizarei o termo “jogo digital”, com base em Juul (2005). O termo “digital” diferenciará o tipo de suporte, sabendo que mais que mero suporte para algo já determinado, a especificidade do funcionamento do computador é constituinte do que vem a ser jogo digital. O que vem a ser “jogo” é um ponto de grande diferenciação em relação a outras mídias, enquanto o funcionamento do que vem a ser “digital” envolve grandes diferenciações entre as características dos jogos digitais e demais tipos de jogos.

Algumas concepções de jogo digital priorizam o “digital” e empurram esta mídia para os grandes conjuntos de Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs), “novas mídias” ou “uso de telas”. Pretendo evitar essa interpretação, escolhendo uma definição que prioriza a categoria “jogo” e colocando o fato de serem digitais ou não como uma outra característica relativamente secundária.

Existem outras maneiras de nomear os jogos digitais. No Brasil, vem sendo atualmente utilizado o estrangeirismo *game*, embora no idioma inglês esta palavra corresponda a qualquer tipo de jogo em qualquer suporte. Neste sentido, *game* é na verdade uma redução de *videogame*, que seriam os jogos que fornecem resultados exibidos em monitores de vídeo, ou ainda de *vídeo game*, um termo híbrido do Português (vídeo) e do Inglês (game). Nos Descritores em Ciências da Saúde há o termo “Video Games”, que cobre “Jogos de Vídeo”, “Videojogos” e “Juegos de Video”, e corresponderia aos jogos que exibem seus gráficos e resultado em monitores de vídeo.

No livro *Metagame: panoramas dos game studies no Brasil* (FALCÃO; MARQUES, 2017), que reúne textos de dezoito autores, estes usam alternadamente os termos “game”, “videogame”, “vídeo game”, “jogo eletrônico” e “jogo digital” como sinônimos. Nas falas dos

participantes da pesquisa, sobre suas experiências com jogos, encontrei tendências um pouco diferentes. Os estrangeirismos foram raramente usados pelos *youtubers* ou pelos entrevistados. Nas transcrições das falas, o termo “*game*” apareceu em uma incidência baixa em relação ao termo “jogo” e alguns participantes nem chegaram a usar o termo “*game*”, usando sempre “jogo”.

Além disso, os jogadores entrevistados que usaram o termo *videogame*, quando relatavam que passaram algum tempo sem ter um *videogame* e recorreram a um computador pessoal para jogar, não estavam se referindo a jogos como *software*, mas sim ao “console”, um computador dedicado a executar jogos (PERANI, 2017). Ninguém afirmou ter usado um computador para jogar um *videogame*.

Depois de uma busca por publicações científicas em português, percebi que é frequente o uso das variações “videogame”, “video game” e “vídeo game”, mas seus usos se alternam entre o sentido de jogo como *software*, como *hardware* ou deixam o texto ambíguo, sem ser possível definir em que sentido foi usado. Para evitar esta ambiguidade, usarei o termo “jogo digital”, abarcando os jogos como *softwares* que funcionam em computadores, sejam computadores pessoais, consoles ou dispositivos móveis.

3.1.2 Jogador

Inicialmente, tive o receio de que o termo “jogador” se confundisse com alguma identidade de grupo e não designasse simplesmente os indivíduos que se envolveram na atividade de jogar os dois jogos estudados em minha pesquisa, mas tive certeza de que deveria evitar usar o estrangeirismo “*gamer*”, que percebi como mais problemático e polissêmico que o termo “jogador”.

Antes de se aprofundar em sua definição para jogo, Juul (2005) alerta para as ambiguidades próprias do vocabulário em inglês que podem ocorrer com as palavras *play* e *game*. Ele ressalta que *play* pode ser um substantivo ou um verbo, enquanto *game* é sempre um substantivo. Como substantivo, *play* seria uma atividade mais livre, que chamamos de brincadeira em português, enquanto *game* é uma atividade baseada em regras. Como verbo, *play* se aplica tanto como “brincar” quanto para “jogar”, ainda podendo ser usado como “tocar”.

Segundo o dicionário Cambridge (2019), em inglês, o termo “*player*” é empregado para designar, no contexto *game*, os participantes de um jogo ou de um esporte, ou uma pessoa fortemente envolvida em uma atividade ou organização. O termo “*player*” é ainda empregado em outros contextos, para designar atores, pessoas que tocam instrumentos musicais e as máquinas que reproduzem música, sons ou imagens. Por sua vez, o termo “*gamer*” é atribuído

a alguém que gosta de jogos de computador ou a um jogador de um esporte que se dedica arduamente ao mesmo. Tratando de recrutamento de participantes para pesquisas em jogos, Cote e Raz (2015) alertam para o risco do uso do termo *gamer*, que pode artificialmente limitar a amostra, pois muitas pessoas que jogam não se identificam como *gamers*.

No Brasil, o termo “jogador” é um termo mais específico que “player”, pois temos designações mais específicas para “músicos” e “tocadores”, mas pode ser atribuído a quem joga o que for chamado de jogo, abrangendo jogos digitais, jogos esportivos, jogos de tabuleiro, cartas e até as loterias. No supracitado livro *Metagame: panoramas dos game studies no Brasil* (FALCÃO; MARQUES, 2017), que reúne textos de diversos autores, podemos ver que “jogador” foi adotado pelos autores e que “gamer” surge como sinônimo em menor incidência. Surge também a observação de Fragoso (2017), para quem “gamer” é uma categoria imprecisa, quando a autora problematiza o uso do termo em uma pesquisa Ibope.

Entre as falas dos 12 jogadores que entrevistei, somente dois admitem o uso do termo *gamer* como diferencial entre jogadores. Hugo²⁸ explica que em determinado momento da sua vida jogando passou a ser um *gamer*, quando adquiriu um console PlayStation e passou a se aprofundar mais nos jogos. Elisa define *gamer* como a pessoa que participa do universo cultural dos jogos, que se mantém informado, que joga vários tipos de jogos diferentes, ou seja, que “consome o universo cultural inteiro”. Para ela, uma pessoa que dedica muitas horas para jogar, mas só joga um tipo de jogo específico não é um *gamer*. Entretanto, embora a descrição que ela faz de sua própria relação com os jogos se encaixe em sua própria conceituação de *gamer*, ela mesma não se define como tal.

Os demais entrevistados não se auto denominavam *gamers*, nem quando explicavam que eram muito interessados, experientes ou habilidosos nos jogos e também não apresentavam uma definição de *gamer*. Em vez disto, metade deles explicou que não gostava de usar o termo *gamer* porque configurava uma divisão desnecessária e indesejável entre os jogadores, como se os *gamers* formassem uma comunidade que reivindica um status superior, desqualificando os demais jogadores. Eles concluíam que todas as pessoas que jogam algum jogo, independente do tipo de jogo ou da plataforma usada, são jogadores.

Em sua obra, Calleja (2011) opta por usar *player*, o equivalente a “jogador” em inglês, para se referir ao agente humano que se envolve com o sistema de jogo. O autor explica que escolhe usar o termo “jogador” em vez de “agente humano” para estar em conformidade com o campo dos estudos de jogos.

²⁸ Conforme será melhor explicado no tópico “Percurso Metodológico”, os nomes dos participantes foram substituídos para garantir a privacidade dos mesmos.

Da perspectiva do jogo como objeto, o jogador é concebido como um jogador ideal ou implícito. Voltando ao jogo como processo, o jogador é concebido como o jogador ativo e real e o conjunto de práticas que utiliza para interagir com o mundo do jogo e o sistema de jogo. Essas práticas são sempre consideradas em relação aos contextos sociais e culturais do jogador e têm um papel formativo importante na disposição do indivíduo antes e durante o engajamento com o jogo. (CALLEJA, 2011, p. 11, tradução nossa)²⁹

Por fim, o termo “jogador” será usado aqui no mesmo sentido que os entrevistados usaram: como pessoas que ocupam a posição enunciativa que quem joga, já jogou ou está jogando jogos digitais, que no contexto desta pesquisa são os jogos *BioShock* e/ou *Deus Ex: Human Revolution*. Decidi que seria desnecessário trocar esse termo por expressões indiretas, como “pessoas que jogaram”, “participantes que jogaram” ou “interlocutores que jogaram” e assumi que “jogador” não designa, aqui, uma identidade de nicho cultural, nem uma posição superior de experiência com jogos digitais em relação a outros grupos que também jogam.

3.2 UMA (IN)DEFINIÇÃO PARA JOGO

Definir o que é jogo não é apenas uma introdução direcionada a um leitor menos inserido no campo dos estudos de jogos. Falar de conceituação de jogo também é uma forma de precisar a abordagem que guiou a pesquisa. Entretanto, eleger uma definição de jogo tem sido uma tarefa difícil, devido à diversidade dos objetos e processos que podem assim ser chamados.

Aarseth (2001) argumenta que jogos digitais não podem ser reduzidos a uma mídia, muito menos a um meio. O grande conjunto chamado jogos digitais seria composto de muitas mídias diferentes, com diferenças formais dramáticas, que não se enquadrariam em uma perspectiva tradicional de mídia, a qual terminaria por falhar em levar em conta as diferenças específicas dos jogos. Os jogos digitais desafiarão noções tradicionais de mídia em um nível mais extremo que outras mídias digitais, por serem capazes de simular outras mídias, criar híbridos com as mesmas, tornarem-se objetos de alusão e adaptação e ainda abrir questões sobre a própria definição de mídia. Juul (2005), ao elaborar uma definição de jogo, conclui que os jogos são um fenômeno transmidiático, à medida que muitos meios (ou ferramentas) diferentes podem ser usados para se criar e jogar os jogos.

No campo da comunicação é difícil encontrar uma definição consensual para o termo *mídia* e é frequente o seu uso como “conjunto de meios de comunicação” (GUAZINA, 2007).

²⁹ *From the game-as-object perspective, the player is conceived as an ideal, or implied, player. Turning to the game as process, the player is conceived as the actual, active player and the set of practices she deploys in interacting with the game world and game system. These practices are always considered in relation to the social and cultural contexts of the player and have an important formative role in the individual's disposition prior to and during engagement with the game.*

Sabendo que há diferentes formas de uso e compreensão do termo, adoto a formulação de Jensen (2002), que defende que é útil distinguir três diferentes “protótipos” de mídia, que o autor chama de graus.

O principal exemplo de mídia de primeiro grau é a linguagem verbal, ou fala, mas inclui outros recursos que dependem do corpo humano, como música, dança e teatro, e operam no espaço-tempo local. Segundo Jensen, a mídia de segundo grau englobaria as formas de representação e interação tecnicamente reproduzidas ou aprimoradas, que apoiam a comunicação por distâncias de espaço e de tempo. Os principais exemplos são a imprensa, o rádio, o cinema e a televisão. Essas tecnologias de mídia de certa forma transformaram a maneira com que se fala, assim como os estilos de atuação foram adaptados ao cinema e à televisão. Assim, a mídia de segundo grau também representa uma “reincorporação” da mídia de primeiro grau. A mídia de terceiro grau são as formas de representação e interação processadas digitalmente, que reproduzem e recombina a mídia anterior em uma única plataforma. O exemplo atual central é o computador pessoal conectado em rede. Esta “interface” deve mudar enquanto as tecnologias são mais adaptadas aos sentidos humanos e integradas a objetos e arranjos sociais. Para o autor, pode-se pensar que as pessoas são mídia, ao mesmo tempo que a mídia pode substituir certos aspectos dos papéis sociais das pessoas (JENSEN, 2002).

Assim como posso considerar que os jogos digitais são parte dessa mídia de terceiro grau, que incorpora e recombina outras mídias, é interessante pensar neles de acordo com o conceito de mídia constituída por dois níveis de Gitelman (2006): em um nível, um meio é um dispositivo tecnológico que permite a comunicação e no outro nível, é também um conjunto práticas sociais ou culturais que dão sentido e crescem em torno dessa tecnologia. É no mesmo campo semântico desta definição que Jenkins (2009) também afirma que meios de comunicação são sistemas culturais.

Potencializando essas características dos jogos como mídia, Aarseth (2001) aponta como principal diferença dos jogos em relação às outras mídias o fato de serem objetos e processos, ao mesmo tempo e de maneira indissociada, porque eles não podem simplesmente serem lidos ou assistidos. Um jogo só acontece com a participação de pelo menos um jogador. Essa visão é compartilhada por outros autores como Calleja, que salienta que “um jogo se torna um jogo quando é jogado; até então, é apenas um conjunto de regras e adereços aguardando o envolvimento humano” (CALLEJA, 2011, p. 8)³⁰

³⁰ (...) *a game becomes a game when it is played; until then it is only a set of rules and game props awaiting human engagement.*

Para Calleja (2011), uma forma importante não de definir o que é jogo, mas de considerar os jogos como mídia e diferenciá-los de outros tipos de mídias, é incluí-los no conjunto de “mídias ergódicas” em oposição às “mídias não ergódicas”. O uso do termo “ergódico” foi usado anteriormente por Aarseth (1997), que criticava a noção de “interação” em cibertextos, por achar um termo puramente ideológico e sem valor analítico. Aarseth usou a expressão “literatura ergódica” para diferenciar o processo de criação de cibertexto que não pode ser definido somente por “leitura”, pois é necessário um trabalho de construção por parte do leitor, “um esforço não trivial para permitir que o leitor percorra o texto” (AARSETH, 1997, p. 1, tradução nossa)³¹. Para Aarseth, o uso da expressão “literatura ergódica” só fazia sentido como conceito em oposição à “literatura não ergódica”, em que o esforço para percorrer o texto é trivial, pois “não impõe responsabilidades fora dos limites do pensamento colocadas no leitor” (AARSETH, 1997, pp. 1-2, tradução nossa)³².

Inicialmente, eu havia optado pela definição de jogo elaborada por Juul, segundo o qual

Jogo é um sistema baseado em regras com resultado variável e quantificável, onde diferentes resultados correspondem a diferentes valores, o jogador exerce esforço para influenciar o resultado, se sente emocionalmente envolvido por este e as consequências desta atividade são negociáveis. (JUUL, 2005, p. 86, tradução nossa)³³

Esta definição aparentemente simples teve o objetivo de abarcar jogos em qualquer suporte e foi fruto de um percurso analítico entre as semelhanças e diferenças das definições de Huizinga (2000), Caillois (2001), Suits (1978), Avedon e Sutton-Smith (1971), Crawford (2003), Kelley (1988) e Salen e Zimmerman (2004). Entretanto, consolidar uma definição de jogo continua sendo um desafio, pois Juul admite que há limites em sua definição, citando jogos que fazem parte dos “casos-limite” como *The Sims*, *Sim City* e os *Role-Playing Games* (RPGs) (JUUL, 2005), que são publicamente reconhecidos como sendo jogos, porém sem todas as características próprias da sua definição de jogo.

Suits apresenta sua definição de jogo como uma resposta a um suposto desafio deixado por Wittgenstein, que antes havia concluído que jogos são indefiníveis. Suits conta que seguiu o conselho do próprio Wittgenstein “observe e veja se há algo em comum para todos” (SUITS, 1978, p. x, tradução nossa)³⁴ e se propôs a embarcar em uma visão mais a fundo em sua busca por uma definição. Entretanto, mais tarde Aarseth e Calleja (2017) voltarão a lembrar

³¹ “(...) *nontrivial effort is required to allow the reader to traverse the text*”.

³² “(...) *with no extraneous responsibilities placed on the reader*”.

³³ *A game is a rule-based system with a variable and quantifiable outcome, where different outcomes are assigned different values, the player exerts effort in order to influence the outcome, the player feels emotionally attached to the outcome, and the consequences of the activity are negotiable.*

³⁴ “(...) *look and see whether there is anything common to all.*”

Wittgenstein para discutir que definir jogo continua sendo um desafio não superado, principalmente para os jogos digitais.

Calleja trata da dificuldade da definição devido à diversidade dos jogos digitais, antes de avançar na apresentação de sua pesquisa:

Jogos digitais constituem uma extensa família de objetos midiáticos, alguns deles divergem muito nas suas características constituintes e eles não podem todos serem tidos como uma massa homogênea. Apesar de rotularmos como *jogo* tanto Grand Theft Auto IV quanto Tetris, as diferenças entre eles são tão significantes que qualquer discussão que os considere como objetos midiáticos equivalentes está propensa a fazer generalizações que impedem o rigor analítico. (CALLEJA, 2011, p. 3, tradução nossa)³⁵

Diferente de Juul, Calleja (2011) lembra Wittgenstein para optar por não criar uma definição “essencialista” de jogo que atenda aos seus objetivos de pesquisa. Em vez disso, o autor prefere delimitar o subconjunto, ou grupo de subconjuntos, de jogos envolvidos e descrever seus elementos, que “são o jogador humano, o signo representacional, as propriedades estruturais do jogo e do ambiente e o meio material que instancia a combinação desses elementos” (CALLEJA, 2011, p.11, tradução nossa)³⁶.

Aarseth e Calleja (2017) lembram que, ao afirmar que jogos são indefiníveis, Wittgenstein estava apenas usando um exemplo útil para sua argumentação relativa à linguagem e ao sentido. Mais um argumento que rejeita a noção estável de significado e trata dos sentidos como móveis e dependentes de contextos. Apesar disso, eles reafirmam sua conclusão de que deveriam aceitar tal “doutrina” de Wittgenstein e admitem que “o fenômeno dos jogos não é um conjunto formalmente definível, mas antes uma noção historicamente construída” (AARSETH; CALLEJA, 2017, p. 15).

Além de admitirem que jogos são formalmente um conjunto amplo, diverso e mutável, sendo difícil determinar o que seria comum à todos, Aarseth e Calleja (2017) argumentam que o que dificulta ainda mais esta busca é o fato de que jogos também envolvem práticas sociais e que um mesmo jogo como objeto pode ser experienciado como um jogo diferente para diferentes pessoas. Consolidando a afirmação anterior de Aarseth (2001) de que jogos são ao mesmo tempo objetos e processos:

No que diz respeito aos jogos de computador, pretendemos distinguir o produto de entretenimento composto, geralmente referido como jogo (jogo

³⁵ *Digital games constitute a broad family of media objects, some of which diverge so much in their constituent characteristics that they cannot all be taken as one homogeneous mass. Although we attach the label game to both Grand Theft Auto IV (Rockstar North, 2008) and Tetris (Pajitnov, 1985), the differences between them are so significant that any discussion that considers them as equivalent media objects is prone to make generalizations that impede analytical rigor.*

³⁶ *These elements are the human player, the representational sign, the structural properties of game and environment, and the material medium which instantiates the combination of these elements.*

como objecto) da actividade socialmente negociável que esses objectos podem veicular (jogo como processo). (AARSETH; CALLEJA, 2017, p. 15)

O objetivo principal seria fornecer um modelo de entidades e processos lúdicos em vez de tentar estabilizar uma concepção apriorística de jogo. A conclusão que os autores chegam, é que chamar algo de “jogo”, ou uma atividade de “jogar”, é uma operação discursiva e que em vez de definir jogo digital, só é possível delimitar uma prática discursiva em torno de um fenômeno de mídia digital que é rotulado como jogo (AARSETH; CALLEJA, 2017).

Anteriormente, Calleja havia esclarecido que a dificuldade em se consolidar uma definição não precisa se configurar como um complicador para pesquisas:

(...) é difícil sustentar a definição de jogos como uma categoria holística discreta de objetos de mídia à luz da crescente variedade de objetos e atividades que se enquadram no rótulo, pelo menos no discurso popular. Isso não é necessariamente um problema, desde que os pesquisadores estejam cientes da variedade de membros da família dos jogos e cuidem para esclarecer em qual subconjunto dessa família ampla suas pesquisas estão focadas. (CALLEJA, 2011, p. 183)³⁷

As controvérsias que envolvem as definições de jogo me confirmaram que não seria possível estabelecer uma definição única com suficiente solidez para esta pesquisa. Entretanto, em vez de resolver esta questão estabelecendo um subconjunto de jogos, escolhi seguir a pesquisa ancorada em BS e DEHR, cujos dispositivos de jogo foram analisados anteriormente, e deixar claro quais as características em comum desses dois jogos foram abordadas como essenciais para a análise. Por outro lado, a ideia de que os jogos não são apenas objetos, mas também processos, reforçou a necessidade de envolver jogadores como participantes da pesquisa e de estabelecer também como abordar a experiência desses jogadores com BS e DEHR.

3.3 REGRAS REAIS + MUNDOS FICCIONAIS

Embora o percurso de Juul até sua definição de jogo tenha sido de grande valor para delimitar o que podem ser jogos, encontrei um maior valor analítico não em sua definição, mas em seu desenvolvimento sobre os elementos que constituem um jogo, considerando-o um objeto. Após formular sua definição para jogo, Juul (2005) defende que jogos (pelo menos na sua dimensão de objetos delimitados) são feitos de duas coisas: mundos ficcionais e regras reais. Enquanto suas regras existem no “mundo real”, são objetivas e obrigatórias (perder o jogo, por exemplo, é um evento do mundo real), o ambiente e a narrativa do jogo são

³⁷ “the definition of games as a discrete, holistic category of media objects is challenging to sustain in light of the increasing variety of objects and activities that fall under the label, at least in popular discourse. This is not necessarily a problem, as long as researchers are aware of the variety of members in the game family and take care to clarify which subset of this broad family their research is focused on.”

completamente fictícios. Nesta combinação, o aspecto ficcional contextualiza as regras, que de outro modo seriam por demais abstratas, enquanto as regras levam os jogadores a perceber e experimentar o funcionamento do mundo ficcional. Da mesma forma que os jogos são categorizados como “semirreais”, eles podem ser considerados também “semifictionais” (JUUL, 2005). Esta fórmula me pareceu adequada para os jogos BS e DEHR, de onde apreendi sentidos de saúde propostos tanto nos seus mundos ficcionais quanto em suas regras reais.

Afirmar que o mundo de um jogo digital (e não seu *hardware*) possui elementos reais pode parecer estranho porque ainda é comum confundir “real” com “físico”. Aarseth (2011) percebeu essa confusão em uma polêmica envolvendo um funeral dentro do mundo do MMORPG³⁸ *World of Warcraft*, feito em homenagem a uma jogadora que havia falecido. Durante o funeral um grupo de uma guilda³⁹ inimiga agiu de maneira oportunista e atacou o grupo que prestava a homenagem de maneira indefesa. Este evento foi considerado extremamente desrespeitoso e quem tentou minimizar esse desrespeito alegou que não se tratava de um funeral “real”. No entanto, os jogadores atacados “realmente” se sentiram desrespeitados e tentar minimizar este sentimento mostrou a confusão entre o conceito de “real” e “físico” (AARSETH, 2011).

Os jogos BS e DEHR não são jogos online, portanto não estão sujeitos a eventos advindos de práticas sociais da mesma maneira com que ocorreu com o exemplo acima. Entretanto, também é importante deixar claro o que é considerado “real” nesses jogos. Para tratar do real, estou adotando a definição construída por Lévy (1996) sobre o que é o virtual, ao reconhecer que correntemente o virtual é referido como da ordem da ilusão e da ausência de existência ou “realidade”, porém afirmando que essa é uma abordagem grosseira e infundada. Lévy nos explica que o virtual seria o que existe em potência, que é real, apesar de ser latente. Dessa forma, “o virtual não se opõe ao real mas ao atual” (LÉVY, 1996, p. 15). Por isso, quando considero os mundos de BS e DEHR como mundos virtuais, esta categoria não exclui a dimensão real desses mundos, que segundo Juul se manifesta nas regras dos jogos. Quando trato do mundo virtual de um jogo, considero que ele é composto de um mundo ficcional e também de regras reais.

Juul⁴⁰ considera também que uma das principais características dos jogos digitais é a interação entre as regras e a ficção, que é fundamental no design dos próprios jogos, na maneira

³⁸ MMORPG é a sigla para *Multi Massive Online Role-Playing Game*, usada para designar jogos online de computador de RPG comportando vários jogadores, que podem interagir juntos.

³⁹ Em MMORPGs, guildas são equipes formadas por jogadores que têm interesses em comum dentro do jogo.

⁴⁰ As ideias mobilizadas a partir de aqui sobre regras e ficção foram baseadas no livro de Juul (2005) *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*.

com a qual nós os percebemos e usamos e na maneira com a qual discutimos sobre jogos. “Esta interação dá ao jogador a escolha entre imaginar o mundo do jogo ou ver a representação como mero espaço reservado para as informações sobre as regras do jogo” (JUUL, 2005, p. 2), dando espaço para a manifestação de práticas sociais.

Regras podem ter o sentido de algo fixo, ao mesmo tempo que é algo que limita, que impede alguém de fazer alguma coisa que queira, sendo aparentemente incompatível com a ideia de diversão. Paradoxalmente, nos jogos digitais, os jogadores se submetem voluntariamente às regras fixas e são estas o elemento que dá sentido ao jogo, o que o torna desafiador e divertido.

Regras podem ser consideradas a característica central dos jogos e sua função principal é apresentar desafios para o jogador. Elas representam outro paradoxo porque ao mesmo tempo que são geralmente fixas, claras e fáceis de usar, os desafios que elas apresentam não costumam ser triviais. Muitas vezes as regras são simples, mas as estratégias que o jogador deve desenvolver para superar os desafios que as regras impõem são complexas. Nos jogos, as regras proporcionam ações para o jogador que fazem sentido dentro do mundo do jogo. Sem elas, as ações dentro deste mundo perdem seu propósito, pois não retornam resultados para o jogador.

Juul (2005) identifica duas estruturas básicas com que jogos proporcionam desafios para os jogadores: a emergência e a progressão. A emergência é a estrutura primordial de um jogo, uma combinação de um pequeno conjunto de regras simples que podem formar muitas variações interessantes. A progressão é uma estrutura mais recente na história dos jogos, própria de jogos digitais que são muitas vezes identificados como do gênero de aventura, e consiste em desafios separados apresentados de forma seriada, que tipicamente compõe uma narrativa.

Entre a emergência e a progressão, diversos jogos misturam as duas estruturas em escalas variadas, mas o autor determina, para fins didáticos, as formas de jogo que se encontram em cada polo: os jogos mais puramente de estrutura de emergência são os jogos de tabuleiro para grupos, os jogos de cartas, jogos de ação ou estratégia; enquanto aqueles mais puramente de estrutura de progressão são os jogos de aventura, em que o jogador deve executar uma certa sequência pré-definida de ações, cuja falha na execução leva à derrota no jogo. Estruturas de progressão são comuns nos jogos que costumam ser mais investidos de narrativas ficcionais.

Segundo essa divisão os jogos BS e DEHR são predominantemente investidos de estruturas de progressão, mas também possuem componentes da estrutura de emergência:

Jogos de progressão com componentes de emergência: jogos de ação *singleplayer* são geralmente híbridos em que o jogador deve atravessar um número de áreas, onde para cada uma delas o jogador pode negociar um

número de maneiras que representam estruturas de emergência (JUUL, 2005, p. 162, tradução nossa)⁴¹

Para Juul (2005), a presença das regras é obrigatória para que algo seja chamado de jogo, enquanto que é possível que um jogo não tenha um mundo ficcional e continue sendo chamado de jogo. Entretanto, a maioria dos jogos digitais apresentam mundos ficcionais ao jogador. Esse é o caso de BS e DEHR, em que o jogador transita por mundos virtuais, em forma de cidades fictícias detalhadas, controlando avatares que são também personagens.

As regras e a ficção são complementares, mas não são simétricas. Juul (2005) afirma que isso pode ser provado porque é possível discutir um jogo pelas suas regras, sem tratar da ficção, mas é impossível discutir a ficção de um jogo sem mencionar as suas regras. Por sua lógica, a ficção depende das regras para dar sentido a diversas representações ficcionais como gráficos, sons, texto etc. Enquanto isso, as regras podem funcionar independentemente da ficção. O autor explica que para que o jogo faça sentido enquanto jogo as regras devem ser obrigatórias, claras e objetivas, mas que o mundo ficcional muitas vezes é atrativo por ser opcional, ambíguo, contraditório e incoerente. Aplicando os exemplos de Juul nos jogos dessa pesquisa, em DEHR o protagonista ressuscita sem nenhuma explicação narrativa, enquanto em BS os controles e medidas são apresentados na tela sem nenhuma ligação com o enredo.

A ficção é subordinada às regras e, enquanto as regras formarem um sistema coerente, o jogador não experimentará o jogo como incoerente, mesmo que a ficção o seja. No entanto, apesar dos argumentos para determinar que jogos são fundamentalmente feitos de regras e que a ficção tem seu papel subordinado a elas, devemos levar em consideração que o grande e contínuo desenvolvimento dos computadores, em relação a processamento e armazenamento de dados, tem proporcionado a criação de mundos ficcionais cada vez mais detalhados e precisos, aumentando a ênfase nos aspectos ficcionais dos jogos. Jogos possuem grande potencial para criar e suportar mundos ficcionais e o próprio Juul (2005) admite que esta ênfase na ficção pode ser a maior inovação que podemos atribuir aos jogos digitais mais recentes:

- A partir da automatização das regras nos jogos digitais, estes permitem que elas sejam mais complexas e que consequentemente o mundo ficcional seja mais detalhado.
- Funcionando de maneira escondida do jogador, as regras em um jogo digital permitem que o jogador foque sua atenção na aparência do jogo como um mundo ficcional, em vez do jogo como um conjunto de regras.

⁴¹ *Progression games with emergent components: The single-player action game is usually a hybrid in that the player has to traverse a number of areas each of which can be negotiated in a number of ways and are therefore emergence structures.*

- Como os jogos digitais são imateriais, eles podem descrever mundos ficcionais mais facilmente do que outros tipos de jogos, como os de tabuleiro. (JUUL, 2005, p. 327, tradução nossa)⁴²

O mundo ficcional pode influenciar a maneira com que o jogador compreende as regras, dando pistas sobre como estas funcionam ou reforçando suas mensagens através da ficção. Ao mesmo tempo, embora regras e ficção possam ser formalmente separadas, a experiência do jogador durante um jogo é determinada pelas duas ao mesmo tempo.

3.4 DISPOSITIVO DE JOGO

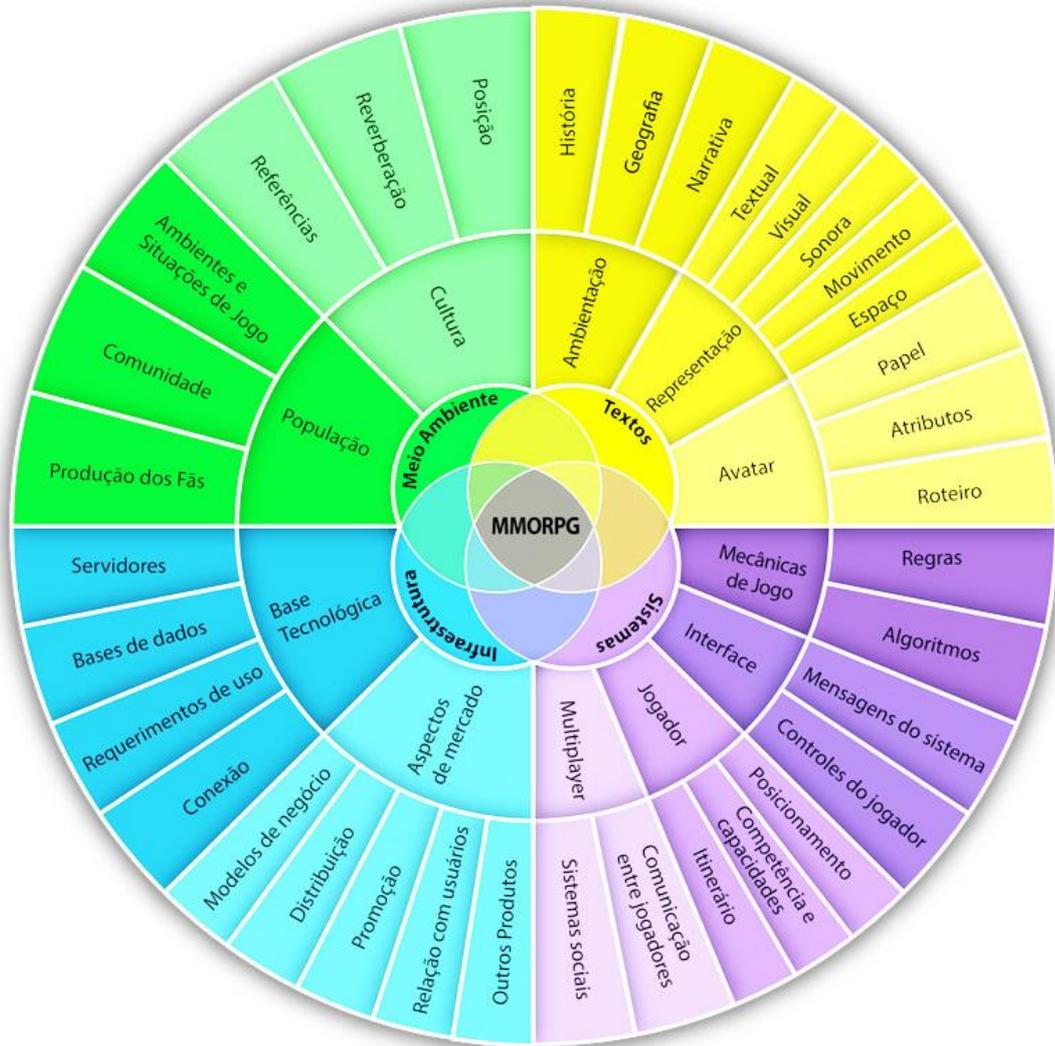
Para um melhor detalhamento sobre os elementos que compõem os jogos digitais, recorri ao modelo analítico de dispositivo de jogo originalmente desenvolvido por Vasconcellos (2013) para a análise de *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games* (MMORPGs) e posteriormente aperfeiçoado como um modelo aplicável a dispositivo de jogos digitais em geral (VASCONCELLOS; CARVALHO; ARAUJO, 2017). Neste modelo, os aspectos experienciais dos jogos foram organizados em quatro grandes categorias: **Textos, Sistemas, Infraestrutura e Meio Ambiente** (Figura 1).

⁴² • *Since the rules of a video game are automated, video games allow for rules that are more complex and hence for more detailed fictional worlds.*

• *Since the rules are hidden from the player, video games allow the player's initial focus to be on the appearance of the game as a fictional world, rather than on the game as a set of rules.*

• *Because video games are immaterial, they can depict fictional worlds more easily than non-electronic games.*

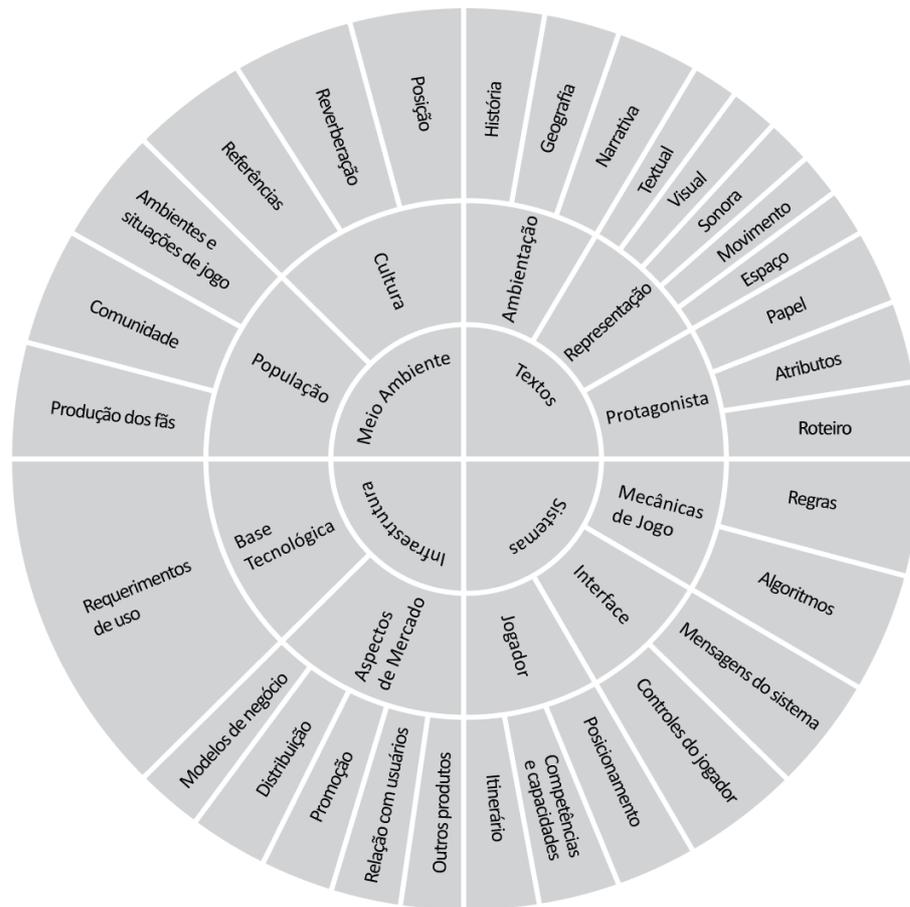
Figura 1 - Dispositivo do MMORPG



Fonte: VASCONCELLOS, 2013, p. 182.

Cada uma das grandes categorias permite que sejam adicionados níveis de subcategorias de maneira flexível, de acordo com as necessidades específicas. Na análise de dispositivo que realizei na pesquisa de mestrado, dispensei algumas subcategorias relevantes somente para jogos online e adaptei o modelo para as necessidades de análise usando como textos BS e DEHR, gerando a matriz analítica da Figura 2.

Figura 2 - Matriz analítica do dispositivo do jogo



Fonte: CARVALHO, 2016, p. 109

Uma analogia frutífera foi relacionar esta matriz com a visão de Juul (2005) dos jogos como compostos de mundos ficcionais – onde se encaixa a categoria Textos – e de regras reais – onde se encaixa a categoria Sistemas. As categorias Infraestrutura e Meio Ambiente, por sua vez, não tratam de elementos de um jogo como objeto nos mesmos termos que Juul, mas de outros elementos importantes em torno de um jogo.

Vasconcellos (2013) estabelece que na categoria **Textos** pode ser considerada o conteúdo do jogo, composto pelas subcategorias **Ambientação**, formas de **Representação** e **Avatar**. Para minha matriz, eu escolhi substituir Avatar por “Protagonista” para evidenciar o caráter ficcional deste elemento do jogo. Por sua vez, passo a considerar “Avatar” como parte da categoria Sistemas, por concluir que em jogos como BS e DEHR o jogador assume um personagem cuja dimensão ficcional é representada pelo protagonista e cuja dimensão real funciona nos sistemas do jogo como avatar.

A categoria **Sistemas** reúne as estruturas de funcionamento do jogo, nos sentidos lúdico, procedural e computacional, sendo composta pelas subcategorias **Mecânicas de Jogo**,

contendo as Regras e os Algoritmos que regem o funcionamento do espaço virtual, a **Interface**, que cobre as Mensagens do sistema e os Controles do jogador, a posição do **Jogador** em termos de seu Posicionamento, suas Competências e Capacidades e o Itinerário que faz (VASCONCELLOS, 2013). No modelo, minha concepção de avatar estaria como parte da interface, constituída de controles do jogador e mensagens do sistema.

Entre as definições de “avatar” correntemente usadas, este parece ter características que pertencem tanto à dimensão real quanto à dimensão ficcional do jogo.

Para Salen e Zimmerman (2004) um avatar de jogo é sujeito e objeto ao mesmo tempo: por um lado é uma “máscara” ficcional a ser usada e pelo outro é uma ferramenta para visualizar e manipular no mundo do jogo. Dessa forma, o avatar é capaz de reunir em si as duas dimensões de um jogo digital descritas por Juul (2011): podem ser vistos como objetos ficcionais, quando pensamos que são personagens da trama e podemos também perceber que são parcialmente reais, pois são um meio do jogador interagir efetivamente com regras e sistemas.

Na definição de Santaella, “transitar em um mundo paralelo” pertence à dimensão real, enquanto “vestir a identidade” parece pertencer à dimensão ficcional:

O termo ‘avatar’ foi apropriado do sânscrito, referindo-se originalmente à noção hindu de uma deidade que desce à terra em uma forma encarnada. Do mesmo modo, um usuário veste a identidade dessa entidade virtual para transitar em um mundo paralelo. (SANTAELLA, 2003, p. 121)

Nos MMORPGs, antes de iniciar o jogo, o jogador deve criar seu avatar escolhendo entre diversas opções disponibilizadas pelo jogo. Nesse momento, parte dessas opções são ficcionais, pois se referem à aparência e, em alguns casos, às origens desse avatar como personagem de uma história de fundo. Dessa forma Vasconcellos, usa o termo como uma das subcategorias de seu modelo de jogos:

Avatar aparece como subcategoria própria, a fim de destacar o aspecto central do personagem dentro dos MMORPGs. É composta de elementos como o seu Papel no mundo virtual (do personagem na história mais ampla, na geografia, etc.) dos quais decorrem seus Atributos no jogo (poderes, habilidades, limitações) e o Roteiro que irá formar sua narrativa mais pessoal. (VASCONCELLOS, 2013, p. 184)

Para Calleja (2011), o avatar é o meio pelo qual o jogador é ancorado no mundo do jogo, possibilitando que o ambiente do jogo e as entidades que nele habitam reajam ao jogador. O autor destaca que este aspecto dos jogos não existe na literatura, nos filmes ou na imaginação pessoal, porque quando nos identificamos com um personagem de um livro ou de um filme, ou nos imaginamos na mesma sala que está o protagonista, não temos como alterar o curso dos eventos, não há como exercer agência, ao mesmo tempo que os ambientes e personagens também não podem reagir à presença da pessoa. No contexto de seu modelo teórico, eu percebo

o seu uso do termo “avatar” como basicamente relacionado à dimensão real dos jogos, pois está relacionado às interações com os sistemas do jogo.

Na análise da dissertação, surgiu a necessidade de um diferencial para o uso do termo “avatar”, que foi ajustado ao contexto específico do jogo DEHR e motivado pela análise de um tema de onde emergiram efeitos de sentidos de saúde: o hábito de fumar no mundo do jogo.

Tanto em DEHR quanto em BS, o jogador não é habilitado a criar seu personagem fazendo escolhas relacionadas à dimensão ficcional, pois ele “recebe” seu avatar pronto. Ao longo do jogo, as alterações feitas nesse avatar são atributos basicamente pertencentes à dimensão real do jogo, pois não há opções que alteram, por exemplo, a aparência do avatar com novas “roupas”. As possibilidades de alteração disponíveis mudam basicamente a relação do avatar com os sistemas do jogo, como regras e procedimentos, pois podem conferir maior resistência aos ataques dos oponentes, maior precisão das armas ou novos poderes para atuar no mundo do jogo.

Em DEHR o protagonista é fumante, há *cutscenes* em que Adam Jensen aparece fumando. No entanto, o jogador não tem a possibilidade de fazer seu avatar pegar ou fumar os cigarros que encontrar no cenário, ao contrário do jogo BS, em que existe essa possibilidade, que inclusive altera a “quantidade” de saúde e de poder do avatar.

Esta constatação levou na análise a uma importante diferenciação entre protagonista e avatar: o protagonista e o avatar correspondem ao mesmo personagem, com a diferenciação de que o termo “protagonista” designa o personagem em sua dimensão ficcional, isto é, como um personagem em uma narrativa e o termo “avatar” corresponde ao personagem em sua dimensão real, ou seja, como um veículo controlado pelo jogador para efetuar alterações no sistema do jogo. Tanto em BS quanto em DEHR esta é basicamente a dimensão do personagem sobre o qual o jogador tem controle.

A categoria **Infraestrutura** representa aquilo que viabiliza o jogo enquanto produto, englobando aspectos de distribuição e sua manutenção enquanto sistema tecnológico. Ela governa as formas de acesso e suas subcategorias são **Base Tecnológica** e **Aspectos de Mercado**. Por fim, **Meio Ambiente** é tudo que cerca o jogo, incluem-se aí a **Cultura** onde ele se inscreve e a **População** que o povoa. **Cultura** significa não apenas a cultura da sociedade onde ele é jogado, mas também a cultura dos usuários de jogos digitais (VASCONCELLOS, 2013).

3.5 UM OLHAR SOBRE A EXPERIÊNCIA DE JOGO

Estudar os sentidos de saúde em jogos pela perspectiva do consumo coloca em cena a experiência que os jogadores têm com os jogos, o que também mantém as especificidades dos jogos em discussão. Buscando um aporte que orientasse a construção de um modelo de análise que destacasse essa experiência, optei pelo Modelo do Envolvimento do Jogador, apresentado por Calleja (2011) em seu livro *In-game: from immersion to incorporation*. Antes de apresentar seu modelo, o autor argumenta porque decidiu evitar o uso do termo *imersão* e optou por tratar de dimensões do *envolvimento*. Visto que Calleja optou por evitar terminologias e conceitos amplamente usados no campo dos estudos de jogos, convém aqui trazer algumas discussões, baseadas nos argumentos do próprio Calleja e acrescentando algumas atualizações, já que outras publicações seguiram tratando do conceito de imersão após a publicação de seu livro.

3.5.1 A imersão nos estudos de jogos

O termo imersão, que na sua origem pode simplesmente designar o processo de mergulhar em um líquido, ganha status de metáfora para tratar de aspectos da experiência de jogo. No campo dos estudos de jogos a ideia de imersão surge com frequência, se não de maneira praticamente obrigatória. Sendo um conceito também aplicável à outras mídias, como literatura ou cinema, a imersão normalmente é discutida junto com outros termos mais específicos criados no contexto das mídias digitais ou dos jogos em si. Sem a pretensão de refazer uma ontologia da criação e uso do conceito de imersão nos estudos de jogos, a seguir tomo alguns exemplos próximos, que ilustram usos do conceito.

Em seu livro *Imergindo no Mundo do Videogame*, Audi (2016) trata de imersão no contexto de seu estudo de um grupo de jogos digitais que ele nomeia como *videogame narrativo de aventura*. O autor resume imersão como “a experiência prazerosa de ser transportado para um lugar simulado, fantasioso, com a sensação de estar envolvido por uma realidade estranha que se apodera do sistema sensorial” (AUDI, 2016, p. 88-89). Audi se baseia principalmente em autores comprometidos com os aspectos narrativos dos jogos, como Murray (2003), que considera a imersão um dos três prazeres gerados por um ambiente digital junto com agência e transformação, e Ryan (2001, 2009), que trata da relação da imersão com a sensação de presença e com o conceito de recentralização, faz uma distinção entre imersão lúdica e narrativa, descrevendo três tipos de imersão narrativa: espacial, temporal e emocional. Audi (2016) também relaciona a imersão a outros três conceitos: à característica de verossimilhança de um mundo ficcional, à suspensão voluntária da descrença por parte do jogador e ao estado mental de atenção.

Fragoso (2014), em seu artigo *Imersão em games narrativos*, também parte do contexto dos jogos digitais narrativos e se dedica a levantar as conceituações de “suspensão de descrença” para discutir as expressões utilizadas para caracterizar a experiência de imersão, interessada nas representações espaciais. A autora não tem o objetivo de conceituar o termo imersão, e o usa de forma intercambiável com o termo envolvimento. Em suas considerações, nos jogos se caracteriza a atuação em múltiplas instâncias (realidade e representação) de maneira mais explícita que em mídias como TV e cinema, devido aos controles obrigatoriamente usados pelo jogador, sem prejuízo da experiência imersiva. A principal conclusão que retiro dessas considerações, é que a imersão não seria um estado de isolamento dentro do mundo ficcional.

No artigo *Atravessando as bordas do círculo mágico: imersão, atenção e videogames*, Ferreira e Falcão (2016) articulam, a partir do contexto do campo da Comunicação, a discussão em torno da ideia de círculo mágico, originalmente apresentado por Huizinga (2000), com noções de imersão e atenção. Os autores consideram a imersão como processo que pode ter níveis graduais, baseados no estudo de Brown e Cairns (2004), e ser distinto por tipos, como proposto por Jennett et al (2008) e por Ermi e Mäyrä (2005). O mesmo ocorre com a atenção, sendo que os processos imersivos estão diretamente relacionados a certos tipos de atenção. Ferreira e Falcão (2016) chamam dois tipos diferentes de imersão de imersão operacional, relacionada aos momentos de “regras” do jogo e à atenção seletiva, e imersão narrativa, relacionada ao momento de “ficção” e à atenção sustentada.

O conceito de círculo mágico também é citado por Calleja (2011), que o discute para justificar porque decidiu não o adotar na formulação de seu modelo. O autor destaca que o conceito foi originalmente cunhado por Huizinga (2000) para tratar de jogos “físicos”, como os jogos de tabuleiro e os jogos esportivos, com argumento central de que os jogos são construções culturais para diversão e separadas da vida cotidiana. Calleja aponta que a apropriação que Salen e Zimmerman (2004) fazem do círculo mágico para os jogos digitais, provavelmente a mais conhecida, cria uma confusão conceitual, pois deixaria de lado o argumento central de Huizinga.

Calleja em seguida destaca a apropriação que Juul (2005) faz do círculo mágico, dessa vez sem as mesmas críticas, pois Juul faz diferenciação entre jogos “físicos” e jogos digitais, além de aplicar o conceito em uma capacidade formal mais específica, em termos de espaço de jogo. Juul (2005) argumenta que um jogo de tabuleiro está fisicamente inserido no mesmo espaço físico do mundo cotidiano e que o círculo mágico é criado pelo acordo social estabelecendo procedimentos claros, validação de ações, enunciados e resultados, em outras

palavras, as regras. No caso dos jogos digitais, em vez de um acordo social, temos o software estabelecendo as regras e contando os resultados. Juul (2005) propõe que, enquanto em um jogo de tabuleiro o círculo mágico separa o espaço do mundo cotidiano do espaço do jogo, nos jogos digitais o círculo mágico separa a dimensão real do jogos (onde estão as regras) da sua dimensão ficcional. Por fim, Calleja (2011) assume que o círculo mágico, segundo interpretado por Juul (2005), tem valor analítico para os jogos de tabuleiro, e demais jogos “físicos”, mas justifica que não encontrou valor analítico especificamente para seu estudo da experiência dos jogadores com os jogos digitais.

Ao ouvir pessoas, que ocupam o lugar de fala de “jogadores” ou “público comum”, falando sobre jogos, é comum o uso do termo imersão para tratar de uma sensação de se estar dentro do mundo do jogo, mas há variações percebidas durante as entrevistas realizadas. Por vezes, a imersão também corresponde à sensação de prazer proporcionada pelos jogos preferidos de uma pessoa, que independe se esses jogos possuem mundos que mimetizam o mundo material ou se fazem com que a pessoa esqueça que está em um jogo. Calleja (2011) identifica que, embora o termo possa ser usado em diversos tipos de mídia, como livros e filmes, a imersão encontra seu mais frequente uso no contexto dos jogos digitais. Entretanto, a aplicação do termo varia consideravelmente: é usada para se referir a experiências diversas do engajamento geral, percepção de realismo, vício em jogos, suspensão da descrença, identificação com personagens de jogo, entre outros. Esta variação de sentidos é compreensível quando vem dos usos da indústria de jogos ou dos jogadores, mas também é comum nos estudos acadêmicos de jogos.

Nilsson, Nordahl e Serafin (2016) percebem que o termo imersão vem sendo usado para múltiplos tipos de experiências, a partir de uma variedade de campos, além de ser mais ou menos usado de maneira intercambiável com conceitos como presença, envolvimento e engajamento. Depois de realizarem um levantamento sobre os diferentes sentidos associados ao termo imersão, os autores apresentam os resultados na forma de uma taxonomia que organiza as definições de imersão encontradas em três dimensões: imersão como propriedade de um sistema, imersão como resposta de um desenrolar narrativo e imersão como resposta a desafios (NILSSON; NORDAHL; SERAFIN, 2016).

Após apresentar diversas elaborações de outros autores a respeito da imersão em jogos digitais, Calleja (2011) resume quatro principais desafios para se conseguir um entendimento claro sobre a imersão:

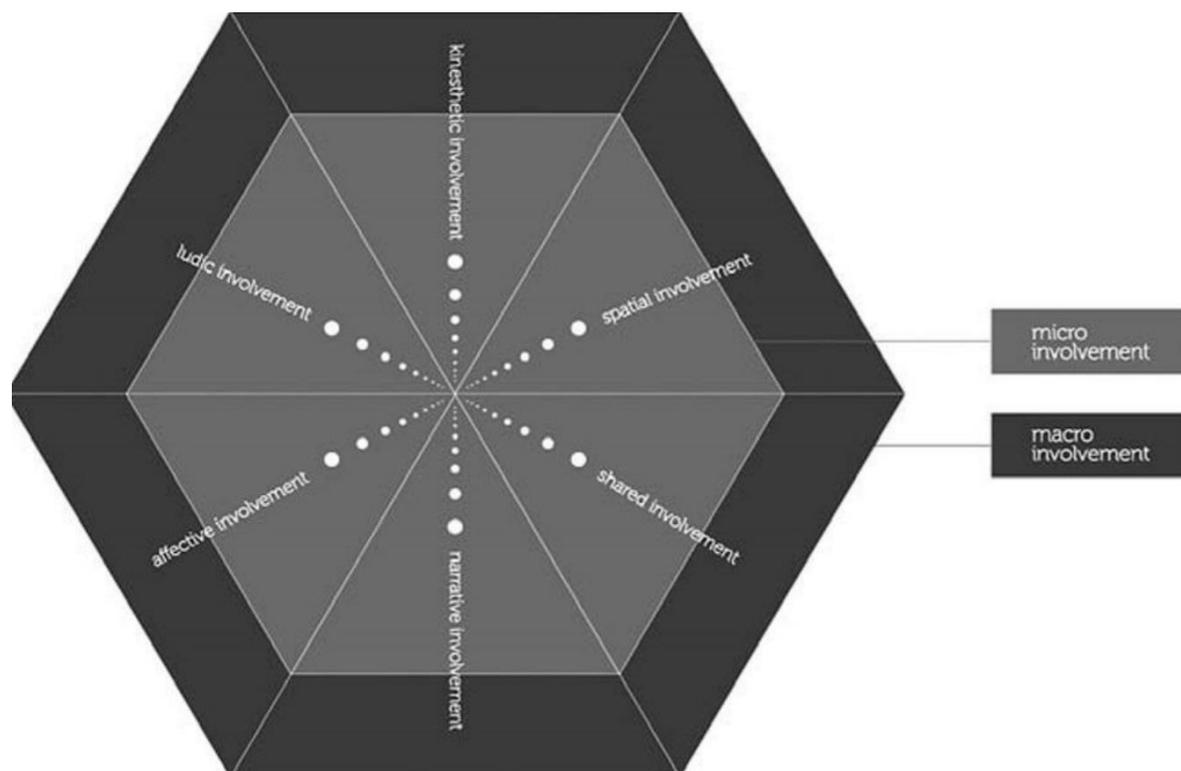
- a) **Imersão como absorção versus imersão como transporte** - Há falta de consenso quanto ao uso da imersão para se referir ao envolvimento geral em um meio (absorção) ou à sensação de ser transportado para outra realidade (transporte). Isso é particularmente problemático quando os pesquisadores não esclarecem qual desses termos eles estão usando ou quando oscilam entre os dois no mesmo estudo.
- b) **Imersão em meios não ergódicos** – A imersão em mídia ergódica não é a mesma que a em mídia não ergódica. Para uma formulação precisa de imersão como absorção e imersão como transporte, é importante reconhecer as especificidades da mídia em questão.
- c) **Determinismo tecnológico** - Embora as especificidades do meio sejam cruciais para a compreensão das experiências que eles proporcionam, deve-se evitar ver tais experiências como sendo determinadas pelas qualidades da tecnologia.
- d) **Perspectivas monolíticas sobre imersão** - A principal razão para se rejeitar o determinismo tecnológico é que, se a imersão é definida como absorção ou transporte, ambas são compostas por vários fenômenos experienciais, em vez de serem uma experiência única passível de mensuração. As várias formas de experiência que compõem esse envolvimento precisam ser consideradas como gradativas.

Calleja (2011) reconhece que o fenômeno popularmente referido como imersão é um componente importante do envolvimento do jogador. No entanto, o autor questiona seu valor analítico, depois de detectar que outros autores usam o conceito de imersão e outros, como o de presença, de formas divergentes e até contraditórias. Em vez de estabelecer seu próprio conceito de imersão, Calleja evita adotar o termo e propõe o seu “modelo de envolvimento do jogador” como uma conceituação mais precisa do que seria o fenômeno da imersão e que é mais específica para o ambiente dos jogos digitais.

3.5.2 O modelo do envolvimento do jogador com o jogo

Assim como os autores supracitados propuseram para o fenômeno de imersão, Calleja (2011) considera que há diferentes tipos de envolvimento e que ele é um fenômeno que ocorre de maneira gradativa. Seu Modelo do Envolvimento do Jogador identifica seis dimensões: envolvimento cinestésico, envolvimento espacial, envolvimento compartilhado, envolvimento narrativo, envolvimento afetivo e envolvimento lúdico (Figura 3).

Figura 3 - Modelo do Envolvimento do Jogador



Fonte: CALLEJA, 2011, p. 38

Cada uma das seis dimensões do envolvimento é também relativa a duas fases temporais do engajamento, que Calleja chama de microenvolvimento e macroenvolvimento. Em cada dimensão do modelo, a fase de microenvolvimento descreve as qualidades do envolvimento momento-a-momento, enquanto o jogador está jogando. A fase de macroenvolvimento também permeia as seis dimensões, mas engloba todas as formas de envolvimento com o jogo quando o jogador não está jogando, incluindo as formas antes e depois das sessões de jogo, como a atração inicial pelo jogo, as razões para retornar a ele, a participação na comunidade que o jogo abriga, além dos demais planos e pensamentos a respeito do jogo. Como as dimensões do envolvimento assumem também um caráter gradativo, quanto mais interna é a posição no hexaedro, mais internalizado é o envolvimento do jogador (CALLEJA, 2011).

O **envolvimento cinestésico** é relativo aos controles e movimentos, engloba os controles do avatar e de outros elementos controláveis no jogo, que necessitam de aprendizado dos comandos até que o jogador alcance a fluência dos movimentos internalizados. É intensificado quando o jogador ainda não tem domínio dos controles ou quando a situação demanda uma sequência complexa de ações desafiadoras. Aqui se destaca a noção de agência na fase macro e os controles dentro do jogo, na fase micro. Por agência, aqui entendo como “a

habilidade de performar ações que afetam o mundo do jogo e seus habitantes” (CALLEJA, 2011, p. 55, tradução nossa)⁴³.

O **envolvimento espacial** é relativo ao engajamento do jogador na exploração espacial e no domínio das qualidades espaciais do ambiente virtual. É intensificado pelo processo de internalização dos espaços do jogo, que dão a sensação do jogador estar habitando o lugar, em vez de estar meramente percebendo a representação do espaço. Na fase macro destaca-se a exploração e na fase micro a navegação no espaço do jogo.

O **envolvimento compartilhado** é relativo à consciência da interação com outros agentes em um ambiente de jogo, que podem ser controlados por outros jogadores ou pelo computador, engloba aspectos de copresença, colaboração e competição com os outros agentes que habitam o jogo, de estratégias colaborativas, discussões de políticas de guildas ou simplesmente estando consciente que suas ações ocorrem em um contexto social. Na fase macro destaca-se a socialização no mundo do jogo e na fase micro a colaboração, competição e coabitação durante as sessões de jogo.

O **envolvimento narrativo** se refere ao engajamento com elementos da história do jogo. Na fase macro se destacam a narrativa e a experiência, como as histórias são experimentadas pelos jogadores. Na fase micro analisamos a relação da *narrativa inscrita*, conteúdos e estruturas narrativas explicitamente escritos no jogo pelos game designers, com a *alterbiografia*, que é a narrativa gerada pelo jogador durante as sessões de jogo. Calleja (2011) observa que em jogos em primeira pessoa como BS, é mais comumente evocada a *alterbiografia do eu*, pois os jogadores interpretam os eventos no jogo como se estivessem acontecendo com eles próprios, em vez de estarem acontecendo com um personagem externo. Em jogos como DEHR, em que o personagem também aparece atuando em terceira pessoa, também é focalizada a *alterbiografia de uma entidade*, que descreve histórias relativas à uma entidade controlada pelo jogador.

O **envolvimento afetivo** está relacionado ao engajamento emocional, ao que afeta o jogador. Ele engloba desde a sensação de calma em uma cena esteticamente prazerosa, euforia em momentos de ação, a curiosidade frente a um mistério, até medo e sustos em um jogo de horror. Está também relacionado à dimensão ficcional, porém mais ligado aos gráficos, música e efeitos sonoros. Na fase macro é lugar de escapismo e afeto, enquanto na fase micro são as emoções durante as sessões e jogo.

⁴³ “the ability to perform actions that affect the game world and its inhabitants.”

O **envolvimento lúdico** é referente às escolhas no jogo e as respectivas consequências, que podem ser guiadas por objetivos impostos pelo jogo ou estabelecidos pelo próprio jogador ou comunidade de jogadores. Jogadores experientes entendem que sistemas bem balanceados de jogo enfatizam que toda ação particular tem um custo no jogo e sentem que sem repercussões, as ações perdem sentido. Na fase macro se destacam os objetivos e recompensas enquanto na fase micro pode haver planos, objetivos, estratégias e recompensas.

Esta separação de Calleja (2011) é um recurso analítico, pois o autor admite que os fenômenos relativos a cada uma das dimensões ocorrem simultaneamente em um jogo. Entretanto, ele parte do princípio de que o ser humano possui uma capacidade limitada para dividir sua atenção entre esses elementos e a cada momento o jogador é levado a priorizar uma dimensão do envolvimento, dependendo das circunstâncias.

O envolvimento tem uma relação com o engajamento e um certo estranhamento do jogador em relação ao jogo. Por exemplo, o envolvimento cinestésico ocupa mais a atenção do jogador enquanto ele ainda não está habituado com os comandos do jogo e ainda está percorrendo uma curva de aprendizado sobre eles. Nessa fase, será mais difícil notar um envolvimento narrativo, pois a atenção do jogador está ocupada demais com os controles. Com o tempo, o que antes era um envolvimento cinestésico vai se tornando internalizado. O jogador gradualmente vai sendo capaz de usar os controles sem precisar se envolver com eles, até que se tornem incorporados. A incorporação seria um estágio mais internalizado e maduro do envolvimento e partir dele a atenção do jogador fica mais livre para o engajamento com outras dimensões do envolvimento (CALLEJA, 2011).

Essas dimensões de análise de Calleja foram projetadas para abarcar um espectro amplo de jogos e me apropriei das mesmas em minha metodologia tendo em mente que uma análise prática não requer que todas as dimensões sejam relevantes, dependendo dos jogos usados e dos objetivos de pesquisa específicos. Em minha pesquisa, usei essas dimensões como uma lente em busca de sentidos de saúde que emergissem a partir de cada uma.

4 ABORDAGENS DA COMUNICAÇÃO PARA O CONSUMO DE SENTIDOS

Uma das bases para este estudo está no aporte da Comunicação e Saúde, um campo que se forma na interface de dois outros, o da Comunicação e o da Saúde, em uma perspectiva que se opõe à redução da comunicação à sua dimensão instrumental e utilitarista, ou seja, a um conjunto de instrumentos a serviço dos objetivos da saúde. Muito pelo contrário, percebe a comunicação como estruturante dos processos sociais de produção dos sentidos e profundamente vinculada às relações de poder na sociedade, portanto fundamental para a compreensão dos processos simbólicos que afetam diretamente o campo da Saúde (ARAUJO; CARDOSO, 2007).

4.1 MODELO DA COMUNICAÇÃO COMO MERCADO SIMBÓLICO

A partir desse campo e sintetizando uma série de postulados e abordagens da Semiologia dos Discursos Sociais (ARAUJO, 2000), me apropriei do Modelo da Comunicação como Mercado Simbólico, de Araujo (2002, 2004), originalmente proposto para “representar a prática comunicativa nos processos de intervenção social que dão concretude às políticas públicas” (ARAUJO, 2004, p. 167). Entretanto, uma vez que sua abrangência não se limita à intervenção social, me aproprio do mesmo principalmente como um modelo de produção social de sentidos que atribui centralidade à questão dos contextos. Para esta pesquisa, a principal contribuição do modelo está na definição de “comunicação como o ato de ativar o circuito produtivo dos sentidos sociais” (ARAUJO, 2004, p. 292) e na perspectiva do mercado simbólico como “um modo de compreender como se formam os sentidos sociais, portanto, como se formam as condições de percepção e ação das pessoas sobre o mundo” (ARAUJO, 2004, p. 292).

Dentro da aparente simplicidade desta definição, estão associações importantes aos fundamentos teóricos de Verón e Pinto. Um dos primeiros fundamentos deste modelo está na obra de Verón (1993) que, em sua teoria do sentido, considera este como dependente de um sistema produtivo constituído por uma articulação entre produção, circulação e consumo. Para o autor, uma teoria da produção social dos sentidos não poderia limitar-se a um estudo somente sobre a produção.

O modelo também está associado aos três postulados da Semiologia dos Discursos Sociais apresentados por Pinto (1994): o postulado da semiose infinita, o postulado da heterogeneidade enunciativa e o postulado da economia política do significante.

Pelo postulado da semiose infinita, podemos entender que qualquer objeto, incluindo tanto os verbais quanto os não verbais, pode ser dotado de sentidos, funcionando como o ponto de cruzamento de diversas cadeias de interpretantes. Estas cadeias são constituídas por uma

série de outros objetos significantes que foram culturalmente relacionados, remetendo-se uns aos outros de maneira infinita. Por este entendimento não existe a estável entidade chamada significado, porque o que existe é uma série de remissivas de significante a significante, que esbarram em outros significantes ao longo do processo de semiose infinita, produzindo assim efeitos de sentido (PINTO, 1994). Por este postulado, reafirmo que saúde é um conceito plural, que não se estabiliza em um significado e que seus sentidos se multiplicam em cadeias remissivas.

A noção de heterogeneidade enunciativa se contrapõe à ideia da unicidade do sujeito como autor empírico de um texto. Tal sujeito pode arregimentar outras vozes no texto de forma intencional, normalmente em busca de legitimidade, ou também de forma impensada, pelo entrelaçamento de textos pré-existentes da cultura em que a produção está inserida, de uma maneira que foge do controle racional do autor empírico (PINTO, 1994). Desta forma, o sujeito não é uma fonte do sentido, mas um ponto de passagem na circulação do sentido dentro da rede das práticas discursivas.

O postulado da economia política do significante nos lembra que todo objeto significante é um fenômeno cultural produzido em um dado contexto histórico, que “deve ser estudado como um fenômeno de comunicação fundado sobre a produção/circulação/consumo de sentido” (PINTO, 1994, p. 16). Em um processo comunicacional, a memória social e individual dos participantes deve ser considerado como variável importante e o sentido que será atribuído a um objeto significante sempre será diferente de acordo com as diferenças de contexto.

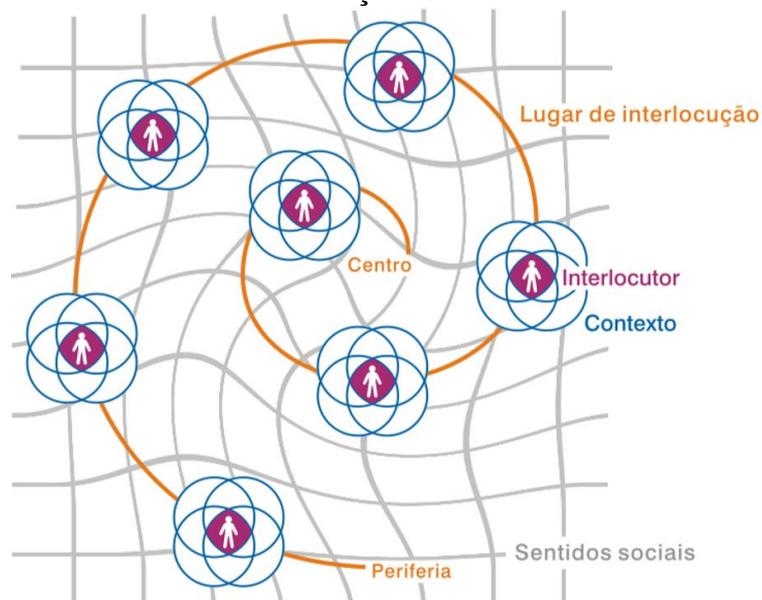
Articulando esses e outros elementos conceituais já existentes em outros quadros teóricos (particularmente advindos da obra de Bourdieu, Foucault, Maingueneau e Barbero), Araujo formula que

A comunicação opera ao modo de um mercado, onde os sentidos sociais – bens simbólicos – são produzidos, circulam e são consumidos. As pessoas e comunidades discursivas que participam desse mercado negociam sua mercadoria – seu próprio modo de perceber, classificar e intervir sobre o mundo e a sociedade – em busca de poder simbólico, o poder de constituir a realidade. (ARAUJO, 2002, p. 288)

No modelo, Araujo propõe o conceito de “lugar de interlocução”, que considera que os interlocutores ou as comunidades discursivas possuem diferentes capitais simbólicos e diferentes condições de acesso aos meios de produção e circulação dos bens simbólicos. Essa diferença demarca lugares de interlocução, ou seja, diferentes posições de poder discursivo, mais ao centro ou mais à periferia (ARAUJO, 2004).

Resumindo, o modelo de Comunicação como Mercado Simbólico pode ser graficamente representado como na Figura 4:

Figura 4 - Modelo de Comunicação como Mercado Simbólico



Fonte: ARAUJO, 2002, p. 296

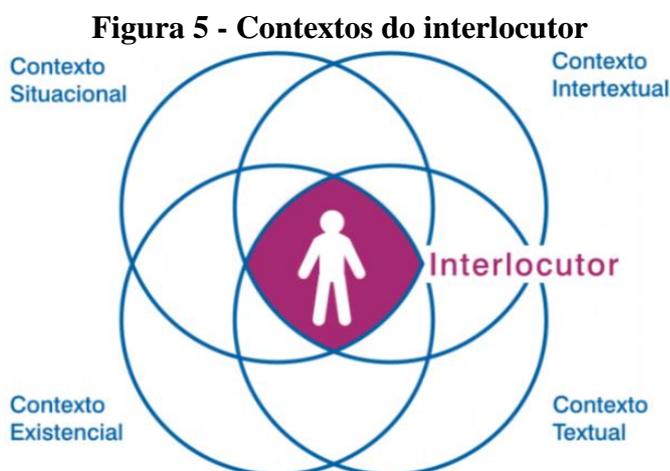
Nesta representação gráfica de elementos do processo de produção-circulação-consumo, que caracteriza o mercado simbólico, os sentidos sociais são as linhas cinza que formam um tecido, uma rede semiótica. Seu traçado ondulante representa a contínua transformação dos sentidos em seu processo de circulação. Esta contínua transformação é possibilitada pela negociação entre enunciados e discursos, operada por interlocutores (ARAUJO, 2002).

Cada interlocutor é, então, simultaneamente agente e espaço de negociação. A noção de “interlocutor” se opõe às de “emissor” e “receptor”, mais comuns nos modelos correntes da comunicação, dissolvendo a estrutura linear e instaurando a ideia de que cada indivíduo participa por inteiro do circuito produtivo que caracteriza a prática comunicativa. (ARAUJO, 2002, p. 295)

Pelo modelo, a comunicação supõe fluxos contínuos e multidirecionais de informações e saberes entre interlocutores, enquanto estes fluxos são determinados por contextos de diversas naturezas. Os contextos serão vistos como conjuntos de variáveis que possibilitam, de maneira articulada, a existência de discursos (ARAUJO, 2009).

A articulação dos contextos dos interlocutores determina em grande parte o lugar de interlocução que eles ocupam no mercado simbólico. Araujo propõe quatro contextos como mais relevantes para seu modelo comunicativo: existencial, situacional, textual e intertextual,

representados na Figura 5, que integra o diagrama do modelo, aqui destacado para efeito de realce da ideia de contexto:



Fonte: ARAUJO, 2002, p. 295

O contexto textual trata da relação de contiguidade entre o texto a ser analisado e os demais textos na mesma superfície espacial ou temporal. A posição de um texto em relação aos que lhe são próximos é parte da condição de produção de sentidos possíveis. O contexto intertextual é constituído pelas relações dialógicas entre textos, como o anterior, mas que não dependem da proximidade física ou temporal. O intertexto de cada texto varia de acordo com o conhecimento, a experiência de cada interlocutor, sendo mais uma variável que faz com que um texto jamais tenha um só sentido. Este contexto depende das condições propiciadas pelos contextos existencial e situacional, que concernem aos interlocutores. O contexto existencial diz respeito à posição dos interlocutores como pessoas no mundo: sua história de vida, gênero, classe, idade, identidade de grupo etc., que são construídas socialmente, mas que são próprias de cada interlocutor. O contexto situacional referencia o lugar social do qual os interlocutores falam e participam da disputa de sentidos, no momento da interlocução. O lugar social define em grande medida o direito de uma pessoa falar e ter sua fala considerada legítima (ARAUJO, 2002).

A espiral Centro-Periferia (cf. c/ fig. 4) situa os interlocutores em um lugar de interlocução no mercado simbólico, também traduzindo visualmente a desigualdade desses lugares e de quem os ocupa, quanto às condições de produção, circulação e consumo, que pode estar mais o menos distante do centro ou da periferia discursivos (ARAUJO, 2002).

4.2 CONTEXTOS DE JOGADORES

Esta abordagem dos contextos também foi apropriada por Vasconcellos (2013) para um modelo de análise de jogos digitais online, em que o autor opta por empregar os contextos textual, intertextual, existencial, situacional, acrescentando o que ele chamou de contexto tecnológico. Seguirei esta adaptação de Vasconcellos, recorrendo, porém, a algumas formulações de Araujo, que antecedem e fundamentam as de Vasconcellos.

4.2.1 Contexto textual

O **contexto textual** “fala da relação de contiguidade entre textos na mesma superfície espacial ou temporal. A posição de cada enunciado em relação ao que lhes são próximos constitui condição de produção dos sentidos possíveis” (ARAUJO, 2002, p. 57). Em relação aos jogos digitais,

o contexto textual seria o próprio artefato jogo, composto de texto escrito, mas também das falas dos personagens ficcionais, diálogos dos jogadores, imagens, gráficos, interfaces e animações, incluindo a história e a geografia do mundo virtual. Neste sentido, as próprias regras do jogo são parte do contexto textual, uma vez que estabelecem possibilidades e limitações, punições e recompensas aos jogadores, traduzindo em causa e efeito opções narrativas dos criadores do jogo. Além disso, o contexto textual pode ser ampliado para compreender as outras mídias e produtos que cercam o jogo, guardando proximidade com sua temática. Assim, os *sites* de jogadores, os fóruns de discussão, as comunidades *on-line*, os encontros presenciais, as revistas em quadrinhos, livros de ilustrações, bonecos e esculturas, jogos de tabuleiro e de cartas, RPGs de mesa, histórias e outros produtos da cultura participatória e mais uma miríade de outros produtos culturais que cercam os MMORPGs podem ser encarados como fazendo parte do contexto textual de um determinado jogo. De certa forma, é possível entender este complexo de produções como o ecossistema de um jogo, composto pelas reverberações e transposições do jogo em diversas mídias e habitado pela comunidade de jogadores que circulam por tais ambientes. (VASCONCELLOS, 2013, p. 169)

A partir das afirmações de Vasconcellos, é possível concluir que nos jogos digitais o contexto textual é equivalente ao conjunto de elementos que constituem a noção analítica de dispositivo de jogo. Assumindo essa postura, considero que a análise do contexto textual, aqui, foi suprida pela análise de dispositivo dos jogos BS e DEHR realizada na pesquisa de dissertação (CARVALHO, 2016), que retomei nesta tese no capítulo 2, articulando as cinco dimensões da conceituação de saúde com os achados na análise e depois em uma nova análise desse texto retomado e convertido em corpus no capítulo 6.

4.2.2 Contexto intertextual

O **contexto intertextual** se trata de uma relação entre textos, mas que não precisam estar em proximidade ou fazer parte do mesmo jogo. “Qualquer texto tem seu intertexto, mas

ele não é o mesmo para todos os interlocutores. Depende do seu conhecimento, sua experiência, cada pessoa tem uma rede intertextual particular” (ARAÚJO, 2002, p. 58).

Nos jogos, esse contexto engloba o conhecimento de outros jogos, contemporâneos ou mais antigos. O intertexto ainda pode ser composto de produções que não são jogos, mas que guardam proximidade temática, como filmes, livros, histórias em quadrinhos, postagens em mídias sociais, sites, comunidades *online*, vídeos, artes de fãs, debates etc. (VASCONCELLOS, 2013). Esses materiais nos ajudam a estar em contato com uma rede interdiscursiva, a partir das quais o analista também deverá reconstruir as gramáticas de consumo de sentidos (VERÓN, 2004).

Os interlocutores, por sua vez, possuem diferentes experiências com os demais jogos ou produções culturais, o que influenciará sua produção de sentidos. Dessa forma, “o contexto intertextual depende, fundamentalmente, das condições propiciadas pelos demais contextos, o existencial e o situacional” (ARAÚJO, 2002, p. 58).

Relacionada a este contexto, está a perspectiva de Juul (2005) de que jogos digitais são também parte de uma ecologia geral de jogos, onde os jogos digitais incorporam outros tipos de jogos e inspiram outros tipos de jogos. Entretanto, com frequência os estudos sobre aspectos intertextuais de jogos tratam somente da sua relação com outras narrativas ou outras imagens em outras mídias, como por exemplo o cinema ou a literatura. Não obstante, a intertextualidade nos jogos não se limita aos textos no sentido estrito nem apenas aos aspectos narrativos visuais, mas é ativamente perseguida pelos designers de jogos, por meio de convenções de interface, mecânicas de jogo e gêneros. Como em um jogo se assume que suas regras e mecânicas também são elementos produtores de sentido, ou seja, constituintes de sua retórica procedimental (BOGOST, 2007), Vasconcellos *et al* (2016) propuseram o termo “interprocedimentalidade” para designar a intertextualidade própria das regras dos jogos, que também são tomadas como discursos, em sua relação com as regras de outros jogos.

4.2.3 Contexto existencial

O **contexto existencial** diz respeito à subjetividade do interlocutor, sua identidade, história de vida, idade, gênero e definirá a rede intertextual e a articulação dos demais contextos (ARAÚJO, 2002). Nesta pesquisa, faço uma apropriação limitada deste contexto, como forma de delimitar alguns contextos dos jogadores participantes. Aqui, este contexto é definido pelas preferências do interlocutor, as maneiras com que ele encara o jogo, seus motivos para jogar, sua maneira de lidar com as regras e possibilidades de jogo (VASCONCELLOS, 2013).

Para citar algumas possibilidades, em muitos jogos a atenção dada à narrativa pode variar ou praticamente ser ignorada. Enquanto algumas pessoas podem prestar o máximo de atenção nos diálogos e na história de fundo, outras podem não dar importância ou até nem possuírem domínio no idioma em que a história está sendo contada, concentrando-se preferencialmente nos objetivos do jogo enquanto regras, desafios e tarefas, como sobreviver, eliminar inimigos e seguir adiante. Isto não quer dizer que tais pessoas não entrem em contato com a narrativa, que não depende somente da linguagem verbal, mas indica outras condições de consumo de sentidos.

Ferreira (2018) observa que a maneira de lidar com as regras e possibilidades de jogo é diretamente influenciada pela experiência acumulada do jogador com o mesmo jogo e também com outros jogos, que formam um “inventário” de ações. Ele relaciona este inventário com o conceito de “enciclopédia do jogador” de Bonenfant, segundo a qual

O jogador, através de suas experiências e conhecimento do mundo e do jogo, constrói sua própria enciclopédia, que será constantemente reutilizada para reconhecer, entender e interagir com o jogo. Quanto mais os jogadores experimentam videogames, mais adquirem conhecimento, permitindo a eles interpretar a linguagem e agir no jogo. Portanto, aprender a linguagem do jogo é essencial do ponto de vista cognitivo e fisiológico para poder "jogar o jogo": reconhecer os sinais, saber o que fazer com eles e ser capaz de usá-los graças aos diferentes dispositivos de entrada (joysticks, teclado, mouse, etc.). (BONENFANT, 2008, p. 63, tradução nossa)⁴⁴

Para Bonenfant (2008), a relação que o jogador manterá com o jogo é imprevisível, pois quanto mais o jogador domina a linguagem dos jogos digitais, ou seja, quanto maior sua enciclopédia, maior sua capacidade de exercer sua liberdade de escolhas no jogo. A experiência de um jogo para o outro, ou de uma vez para outra no mesmo jogo, também nunca será a mesma, porque a enciclopédia do jogador está em constante transformação, assim como sua maneira de interpretar o jogo.

4.2.4 Contexto situacional

O **contexto situacional** diz respeito ao lugar de interlocução ocupado pelo interlocutor, englobando suas condições de recepção, que podem variar conforme estes desenvolvem suas relações comunicativas. Uma pessoa pode ocupar diversas posições sociais e assumir essas identidades para determinar a legitimidade de seu discurso, a partir do qual desenvolve

⁴⁴ *Le joueur, par ses expériences et ses connaissances du monde et du jeu, construit sa propre encyclopédie qui sera sans cesse réutilisée pour reconnaître, comprendre et interagir avec le jeu. Plus les joueurs expérimentent les jeux vidéo, plus ils acquièrent des connaissances leur permettant d'interpréter le langage et d'agir sur le jeu. L'apprentissage du langage vidéoludique s'avère donc essentiel d'un point de vue cognitif et physiologique pour pouvoir « jouer le jeu » : reconnaître les signes, savoir quoi en faire et être apte à les utiliser grâce aux différents périphériques d'entrée (manettes, clavier, souris, etc.).*

estratégias enunciativas (ARAUJO, 2009). Nos jogos, esse contexto pode ser entendido como a posição do jogador em uma comunidade virtual, seus relacionamentos, apoios, desafios e competências. Inclui-se os lugares de interlocução que ocupa, ora falando como personagem, jogador, consumidor e muitas outras posições. Pode remeter à vida social fora do jogo, como uma identidade possível entre outras, que pode conferir um lugar de interlocução diferenciado em relação aos não jogadores (VASCONCELLOS, 2013).

4.2.5 Contexto tecnológico

No cerne do contexto situacional, destaco o **contexto tecnológico**, uma contribuição do trabalho de Vasconcellos (2013), para o qual esse contexto designa os fatores relacionados à tecnologia que influenciam a experiência do jogo, como as características técnicas do equipamento utilizado, os periféricos para interação, o uso de códigos etc.” (VASCONCELLOS, 2013, p. 180).

Martín-Barbero alerta que a técnica não pode ser reduzida a um instrumento porque é uma dimensão constitutiva das práticas culturais, remetendo a novas sensibilidades e escritas (MARTÍN-BARBERO, 2006). Escosteguy afirma que para se estudar a recepção, é preciso “atenção à especificidade das tecnologias de comunicação envolvidas, pois estas engendram processos diferentes de produção de sentidos” (ESCOSTEGUY, 2007, p. 118). Verón também fala da importância da particularidade do dispositivo, afirmando que “o maior alcance de nossas hipóteses não deve nos fazer perder de vista a especificidade do dispositivo tecnológico” (VERÓN, 2009, p. 24).

A especificidade do dispositivo tecnológico para os jogos digitais é representada basicamente pelos computadores:

Parece haver uma afinidade básica entre jogos e computadores: como a imprensa e o cinema historicamente promoveram e habilitaram novos tipos de narrativa, os computadores funcionam como facilitadores de jogos, nos permitindo jogar jogos antigos de novas maneiras e permitindo novos tipos de jogos que anteriormente não seriam possíveis. (JUUL, 2005, p. 5, tradução nossa)⁴⁵

O contexto tecnológico assume uma importância destacada pelo alto grau de codeterminação das possibilidades de produção dos sentidos, quando se trata de processos comunicacionais altamente condicionados por uma complexa tecnologia. Sabendo que o contexto tecnológico é constitutivo dos demais contextos, aqui ele é destacado para aumentar a

⁴⁵ *There appears to be a basic affinity between games and computers: Like the printing press and cinema have historically promoted and enabled new kinds of storytelling, computers work as enablers of games, letting us play old games in new ways, and allowing for new types of games that would previously not have been possible.*

visibilidade sobre alguns aspectos específicos da relação dos jogadores com os jogos. Há dispositivos diferentes em que jogos digitais podem ser jogados e sua configuração e a relação com o interlocutor têm papel no consumo de sentidos. Por exemplo, o investimento que um jogador faz para jogar jogos em um dispositivo móvel é bem diferente do investimento para jogar usando um computador pessoal de mesa. Este investimento é material, relacionado aos recursos investidos para obter e manter o dispositivo, mas também é um investimento de tempo e atenção diferenciadas.

A competência tecnológica também se destaca durante o consumo, pois um mesmo jogo pode ser jogado por pessoas que apresentam competências diferentes para lidar com o jogo como *software* de computador (que precisam ser instalados, configurados e por vezes apresentam falhas inesperadas) e com o jogo como habilidade para manejar os periféricos, que são *hardwares*. Neste contexto também são incluídas as trapaças tecnológicas. No YouTube, também podemos encontrar vídeos mostrando como usar um *cheat code*⁴⁶ para tornar a saúde fixa em seus níveis máximos⁴⁷, além de outros atributos e insumos disponíveis, tornando o avatar invulnerável e assim também alterando drasticamente seu tipo percurso no jogo.

4.3 O CONSUMO COMO ENQUADRAMENTO DA PESQUISA

A análise dos dispositivos dos jogos que foi feita anteriormente fez parte de uma pesquisa pela perspectiva da produção, sendo também resultado de um processo de produção, circulação e consumo de sentidos, determinado principalmente pelos contextos em torno de uma pesquisadora que jogou tais jogos como procedimento analítico da pesquisa, uma “análise em situação”, ou contextual. Por esta perspectiva eu pretendi saber de que modo os jogos estavam constituindo a realidade, que visões, modelos, discursos relacionados à saúde eles estavam fazendo circular e procurei realizar “uma análise de dispositivos de enunciação que incluía não só o texto propriamente dito, mas também a forma, sempre relacionados com suas condições de produção” (ARAÚJO, 2006, p. 50).

Na Análise de Discursos, a perspectiva da produção equivale à primeira dimensão analítica da semiótica social, que é a do ideológico (PINTO, 2002), tratando das condições de produção de um discurso e suas gramáticas de produção (VERÓN, 2004). O ideológico é compreendido aqui segundo a conceituação de Verón (1980; 2004), que afirma que este remete a uma dimensão de análise de fenômenos sociais, uma dimensão suscetível de ser demarcada

⁴⁶ Um *cheat code* (ou somente *cheat*) é um código usado para alterar um jogo de modo que beneficie o jogador trapaceando regras.

⁴⁷ O vídeo pode ser visto no endereço https://www.youtube.com/watch?v=gyo_Iq1OHFU&index=9&list=PLEA-ebo_-Atbqx5RNM_TayKArroyE46_f

em qualquer discurso e não um repertório de conteúdos como, por exemplo, o do chamado “discurso ideológico”. O ideológico é como o autor chama o sistema de relações entre um discurso e suas condições sociais de produção, enquanto a análise ideológica é o estudo dos traços que as condições de produção deixaram na superfície discursiva. Foi basicamente este o enquadramento da pesquisa anterior em que foi feita a análise dos dispositivos dos jogos BS e DEHR.

Além do enquadramento pelo ideológico, Verón (2004) propõe também um enquadramento pelo poder dos discursos sociais. O poder é como Verón chama, na Análise de Discursos, o sistema de relações entre um discurso e suas condições sociais de reconhecimento. Assim como o ideológico, é uma dimensão de todo o discurso, mas diz respeito aos efeitos de sentido de um discurso. Nesta pesquisa, o enquadramento de análise se deslocou para o poder, com atenção para suas marcas, que são os efeitos de discursos, manifestos em outra produção de sentidos (VERÓN, 1980, 2004). Esta outra produção será aquela realizada não mais pela jogadora analista, mas por outras pessoas que jogaram BS e DEHR.

Nesta pesquisa meu intento é saber que sentidos são produzidos enquanto os jogos estão em uma rede intertextual, no espaço da prática social, tendo como estratégia o deslocamento do olhar para o consumo discursivo. “Esta questão só será respondida compreendendo-se como aqueles textos se articulam com os contextos, ou seja: como os contextos determinam os sentidos que as pessoas atribuem aos textos que lhes são destinados” (ARAUJO, 2006, p. 50).

Escolhi chamar esta perspectiva analítica de “consumo” para me alinhar à terminologia original do Modelo da Comunicação como Mercado Simbólico, considerando que os sentidos são bens simbólicos:

A partir da noção de comunicação como um mercado simbólico, pode-se definir a prática comunicativa como o ato de ativar o circuito produtivo dos sentidos sociais. Produção e circulação são seu espaço mais evidente. Mas, se considerarmos o processo de semiose infinita, que estabelece que cada receptor/consumidor é também um produtor de novos sentidos, a partir mesmo do ato e dos modos de consumir, então o consumo é espaço essencial da comunicação. (ARAUJO, 2004, p. 170)

Do enquadramento do consumo de sentidos decorre o protagonismo dos jogadores como sujeitos da pesquisa. Não obstante a ideia de consumo representar um dos movimentos do processo produtivo da comunicação, aqui será considerado um processo em si, formado por sucessivos movimentos, a saber recepção, reconhecimento, atribuição de sentidos e

apropriação, cujo conjunto constitui o consumo simbólico, conforme elaborado originalmente por Araujo⁴⁸.

“Mercado” e “consumo” operam como metáforas para explicar as lógicas do funcionamento do circuito produtivo de sentidos. Assim como lógicas de funcionamento do mercado simbólico se assemelham às do mercado de trocas materiais e financeiras, para se pensar no consumo de sentidos, vale aqui discutir sobre observações sobre o consumo e a “sociedade do consumo”.

Tanto Bauman (2008) quanto Canclini (2010) apontam que, no senso comum, o consumo é desqualificado moral e intelectualmente, como uma atividade em que multidões dariam vazão a gastos inúteis e impulsos irracionais. Ambos propõem outra forma de conceituação do consumo que atenda às suas análises de dinâmicas sociais e políticas.

Canclini, que em sua obra se preocupa com o que significa ser cidadão e consumidor em meios a mudanças culturais que alteram a relação entre o público e o privado, define o consumo como “o conjunto de processos socioculturais em que se realizam a apropriação e os usos dos produtos” (CANCLINI, 2010, p.60) e “a apropriação coletiva, em relações de solidariedade e de distinção com outros, de bens que proporcionam satisfações biológicas e simbólicas, que servem para enviar e receber mensagens” (CANCLINI, 2010, p.70). O autor evita assim uma noção de consumo comum nas pesquisas de mercado, tratando-o como mais que atitudes individuais orientadas por gostos e caprichos.

Desta forma, Canclini defende que a visão de mundo pela lente do consumo nem sempre é socialmente prejudicial, exemplificando com a noção de cidadania, que pode se expandir pelo consumo ao incluir, por exemplo, direitos de habitação, educação e saúde. Em sua visão analítica, o consumo pode ser “o espaço que serve para pensar, e no qual se organiza grande parte da racionalidade econômica, sociopolítica e psicológica nas sociedades” (CANCLINI, 2010, p. 14).

Os processos comunicativos são lembrados como parte do consumo. O autor compara a ideia dicotômica de produtores e consumidores com a ideia de emissores e receptores, para nos lembrar que os processos comunicativos no consumo são mais complexos que uma relação entre meios manipuladores e dóceis audiências. Canclini afirma “que no consumo se constrói parte da racionalidade integrativa e comunicativa de uma sociedade” (CANCLINI, 2010, p.63).

⁴⁸ A percepção do consumo simbólico (um dos polos do sistema produtivo da comunicação) como resultante de uma sucessão de movimentos articulados que vai da recepção (movimento inicial) à apropriação (movimento final) tem sido uma ideia defendida por Inesita Araujo em aulas e processos de orientação acadêmica, assim como sua aplicação metodológica em pesquisas e está consolidada na metodologia que resultou de seu pós-doutorado, ainda não publicada.

Para Canclini, os EUA impulsionam um modelo de sociedade para a América Latina onde a participação social deixa de ser organizada pelo exercício da cidadania e passa a ser feita por conjuntos atomizados de consumidores. A identidade passa a se formar principalmente a partir do consumo de bens e intercâmbios culturais entre EUA e América Latina pelas indústrias de comunicação em um processo de despolitização.

Canclini trata de processos globais em que os jogos também se encaixam, quando afirma que “a transnacionalização das tecnologias e da comercialização de bens culturais diminuiu a importância dos referenciais tradicionais de identidade” (CANCLINI, 2010, p. 130). O autor aponta que grande parte do que se produz e se vê nos países periféricos é projetada e decidida a partir dos EUA e da Europa, enquanto a criação, difusão e recepção dos produtos culturais é extensamente realizada de forma desterritorializada. As obras são encontros transculturais e são feitas para públicos globais, com narrativas espetaculares a partir de mitos inteligíveis para todos os espectadores (CANCLINI, 2010, p. 133).

Canclini posiciona os jogos digitais, junto com o cinema, a TV e outras diversões, como parte de um circuito de produção, comunicação e apropriação da cultura, composto pela computação e telecomunicações, como um dos entretenimentos de maior expansão e lucratividade, do tipo em que ocorre o maior enfraquecimento das identidades nacionais e regionais. As identidades são uma coprodução, pois é um relato que construímos incessantemente e com os outros, mas são desterritorializadas.

Bauman (2008) trata do mercado como um espaço social onde todas as pessoas habitam e atuam. O autor usa a expressão “sociedade de consumidores” em oposição a um modelo de sociedade anterior, a sociedade de produtores, que teria começado a dar lugar à sociedade de consumidores a partir da primeira metade do século XX. Desde então está em curso um processo de invasão, conquista e colonização da rede de relações sociais pelas visões de mundo e padrões comportamentais inspirados e feitos sob medida pelos mercados (BAUMAN, 2008). Como o próprio autor insiste em deixar claro, o que chama de “sociedade de consumidores” é um de seus “instrumentos” para observar a realidade.

Na sociedade de consumidores, ocorre uma dissolução da fronteira entre sujeito e objeto, pois todos “são, ao mesmo tempo, os promotores das mercadorias e as mercadorias que promovem” (BAUMAN, 2008, p. 13). Ninguém poderia se tornar sujeito antes de se apresentar como mercadoria, pois a própria construção da subjetividade de um sujeito se concentra em um esforço para torná-la uma mercadoria vendável.

O habitat humano passa a ser estruturado em torno de *shopping centers*, onde as mercadorias são procuradas e obtidas, e de espaços onde as mercadorias compradas são

exibidas para dotarem seus portadores de valor de mercado. É a qualidade de serem também mercadoria de consumo que torna esses portadores membros autênticos da sociedade de consumidores (BAUMAN, 2008).

É possível aplicar esta visão analítica de Bauman à plataforma *Steam*⁴⁹, onde os dois jogos usados na pesquisa foram adquiridos. Neste site de venda de jogos, assim como em outros sites de diversos ramos comerciais, o consumidor é obrigado a fazer um cadastro e criar uma conta. Este cadastro dá origem a um perfil publicado na mídia social própria da plataforma. Automaticamente, o site atribui uma designação pública à conta criada, que vai sendo atualizada baseada no perfil de consumidor de cada usuário. Esta designação inclui o nome escolhido pelo usuário, que pode ser um pseudônimo qualquer, e dá destaque ao “Nível Steam” acompanhado de uma “insígnia”. Estes variam conforme o número de jogos já adquiridos e do acúmulo de pontos de experiência⁵⁰ pelo uso da plataforma. O perfil pode ser visto por outros usuários que podem se interessar ou não em “solicitar a amizade” dentro da plataforma.

A *Steam* então se apresenta como um habitat da sociedade de consumidores como observa Bauman, pois é uma loja para se escolher e adquirir jogos, ao mesmo tempo que é também um lugar para se exibir esses “bens” adquiridos, se dotar de valor de mercado e se colocar em uma “prateleira” para também ser escolhido.

A disponibilização de conteúdos sobre jogos na forma de vídeos de sessões de jogo foi identificada como uma prática social importante que pode ser vista pela lente da “sociedade do consumo”. Além de produzirem vídeos considerando os jogos como produtos que seu público pode escolher adquirir ou não com a ajuda das dicas dos vídeos, os próprios produtores dos vídeos, junto com seus vídeos e canais, podem ser vistos como produtos, cujo valor será atestado pelo número de inscritos, “curtidas” e comentários deixados em suas respectivas páginas.

4.4 MOVIMENTOS DO CONSUMO EM JOGOS

O processo de consumo de sentidos, nesta pesquisa, será abordado, como afirmado acima, em quatro movimentos analíticos articulados, a **recepção**, o **reconhecimento**, a **atribuição de sentidos** e a **apropriação**, que por sua vez se articulam com os contextos.

⁴⁹ A Steam é uma plataforma online, que além de loja, inclui outros recursos como rede social e espaço de armazenamento de produções dos jogadores. Disponível em: <https://store.steampowered.com/?l=portuguese>.

⁵⁰ Os pontos de experiência são atributos tomados emprestados das mecânicas de muitos jogos, onde o jogador ganha pontos de experiência conforme executa diversas tarefas ou vence desafios.

4.4.1 Recepção

Na América Latina, os chamados “estudos de recepção” conformam uma área da pesquisa em comunicação que também podem incluir uma tradição ancorada nos estudos culturais e que, de modo geral, se ocupa das relações entre meios e audiências, tendo Martín-Barbero como um dos seus mais importantes teóricos (JACKS, 2015; JACKS; ESCOSTEGUY, 2005). Martín-Barbero, por sua vez, observa que a trama conceitual da investigação em recepção na América Latina é tecida por quatro chaves: “os estudos da vida cotidiana, os estudos sobre consumo, os estudos sobre estética e semiótica da leitura e os estudos sobre a história social e cultural dos gêneros” (MARTÍN-BARBERO, 1995, p. 58).

Apesar dos estudos de recepção poderem englobar pesquisas que tratam de todos os movimentos analíticos que aqui foram incluídos como parte dessa pesquisa, o consumo passa a nomear o processo que estudo para se alinhar com o referencial teórico que aponta para o ciclo produtivo de sentidos do Modelo de Comunicação como Mercado Simbólico. Me apropriei do termo “recepção” como é entendido apenas por uma parcela dos estudos de recepção: como um movimento inicial do consumo de sentidos pelos interlocutores, equivalendo ao primeiro momento de contato de audiências com os seus meios, em que “recebem” os textos que lhes são destinados.

Considero a recepção segundo Verón (2004), como a zona de articulação entre a oferta e a recepção de discursos midiáticos. A recepção se relaciona com as “manobras” da produção, de onde destaco aqui o conceito de “contrato de leitura”. O contrato de leitura cria um vínculo entre a mídia e seu “leitor”, pois apresenta um enunciador e propõe um lugar a um destinatário. Como as demais categorias analíticas da Análise de Discursos, não é da ordem do conteúdo, mas das modalidades de dizer o conteúdo. O contrato de leitura “pode ser coerente ou incoerente, estável ou instável, adaptado aos leitores ou mais ou menos inadaptado” (VERÓN, 2004, p. 218).

No movimento de recepção de um jogo se destaca a articulação entre os contextos existencial, situacional e tecnológico. Na recepção, o jogador estará condicionado por suas preferências e pela sua motivação para jogar. De acordo com que constatei, para alguns jogadores jogar BS e DEHR foi motivado por uma vontade de se desligar um pouco de seus afazeres cotidianos e experimentar desafios sem consequências para suas vidas materiais. Para outros, a motivação para jogar foi uma atividade laboral, para produção de conteúdo em vídeo ou para a produção de conhecimento para uma pesquisa acadêmica.

Os dispositivos tecnológicos também influenciam a recepção por serem capazes de representar outras situações. Por exemplo, ambos os jogos podem ser jogados em um PC ou em

consoles como o PlayStation e o Xbox. Antes de representarem maneiras diferentes de jogar, esses dispositivos representam maneiras diferentes de adquirir cada jogo, que pode ser através de pacotes promocionais baixados pela web ou pela aquisição de mídias físicas, geralmente mais caras e incluir ou não acesso fácil a legendas em português. Os jogadores se sentem mais ou menos familiarizados com esses dispositivos. Alguns jogadores se sentem mais confortáveis no sofá ou na cama segurando um controle de um console, outros possuem mais habilidade controlando teclado e mouse, mas jogam em um PC que se divide entre possibilidade de ser usado para trabalho ou para entretenimento.

4.4.2 Reconhecimento

Em seguida, aconteceria o momento de **reconhecimento**, movimento de validação e aceitação dos enunciados. Trato reconhecimento segundo as formulações de Verón (2004), consciente de que se trata de uma apropriação que procedo para a formulação de outra maneira de usar o conceito, visto que para esse autor o reconhecimento também é usado como uma opção melhor para o termo “recepção”, além de resumir o processo mais amplo que chamamos de consumo de sentidos.

A partir de Martín-Barbero, destaco no processo de reconhecimento a importância do gênero como “lugar chave da relação entre matrizes culturais e formatos industriais e comerciais” (MARTÍN-BARBERO, 1995, p. 66). O autor mostra o potencial para a pesquisa empírica com exemplos de como públicos reconhecem e compreendem uma obra através do reconhecimento do gênero em questão. Além de uma classificação criada, gênero é uma estratégia de comunicação ligada a vários universos culturais, uma estratégia não somente de produção como também de leitura, que acaba por interligar os movimentos que separei aqui como recepção e reconhecimento, por sua relação com o contrato de leitura. Os gêneros “chegam a ser verdadeiros idiomas que, se não pertencem à sua cultura, ficam de fora” (MARTÍN-BARBERO, 1995, p. 64).

Martín-Barbero trata de gênero em oposição à obra de autor da “cultura culta”, como “um lugar *exterior* à ‘obra’, a partir de onde o sentido da narrativa é produzido e consumido, ou seja, lido e compreendido” (MARTÍN-BARBERO, 2009, p. 189). A criação de gêneros é parte da montagem comercial sobre mecanismos de percepção e reconhecimento popular, enquanto os recursos técnicos, além de formatos industriais e estratégias comerciais, remetem a um novo modo de narrar. Mais do que qualidade da narrativa, o gênero é um mecanismo para se obter o reconhecimento. No espaço da produção, as “condições de leitura” são sistematizadas no gênero, que podem ser espaço de concorrência entre produtores ou oportunidade de

especialização. O gênero seria uma estratégia de comunicabilidade, um fato cultural permeando entre as lógicas do sistema produtivo e a lógica dos usos (MARTÍN-BARBERO, 2009).

Os gêneros podem ser vistos como uma forma de agrupar obras que guardam semelhanças entre si, de acordo com alguns critérios. Borelli (1995) reforça o gênero ficcional como elo dos diferentes momentos da cadeia que une o espaço dos anseios dos produtores culturais e os desejos do público. Apesar de saber que os gêneros se encontram em constante estado de fluxo e redefinição, a autora reconhece neles uma função categorizante e universalizante da cultura de massas, colocando-os como “elementos de constituição do imaginário contemporâneo e de construção da mitologia moderna” (BORELLI, 1995, p. 73).

No entanto, a atribuição de gêneros para jogos digitais apresenta complicações devido às especificidades dos mesmos, que desafiam a conceituação tradicional de gênero e seus limites. Poderia ser esperado que para a promoção dos jogos fossem usados os mesmos métodos de classificação de gênero já consolidados comercialmente usados para produtos como filmes e livros. Porém os jogos digitais são mais que seus componentes narrativos, porque são processos interativos (CLARKE; LEE; CLARK, 2015).

Observando a Tabela 1, percebi que os gêneros atribuídos a BS e DEHR não são gêneros ficcionais, mas são gêneros que se referem à maneira com que esses jogos funcionam, portanto, à dimensão real desses jogos. Esses gêneros parecem corroborar a afirmação de Juul (2005) de que as regras reais são o componente indispensável para que esses produtos sejam considerados jogos. Entretanto, nos “marcadores populares” que são atribuídos pelo público de jogadores, os mesmos gêneros se misturam à outras classificações. É possível aí ver também importância sendo dada à dimensão ficcional para o reconhecimento de BS e DEHR emergindo em marcadores como Ficção Científica, *Steampunk*, *Cyberpunk*, Rico em História etc.

Tabela 1 – Gêneros atribuídos às duas versões de BS e DEHR

	BioShock	Deus Ex: Human Revolution
Gênero apontado pelo Coordenação de Política de Classificação Indicativa do Ministério da Justiça (BRASIL)	<i>Shooter</i> (2008) Ação, Aventura, Tiro em Primeira Pessoa (2016)	Ação, RPG, Tiro em Primeira Pessoa (2011)
Gênero indicado na plataforma Steam (2019)	Ação, RPG (2007) Ação, RPG (2016)	Ação, RPG (2013)
Gênero indicado na mídia social Alvanisa (CAVALCANTE <i>et al.</i> , 2012)	<i>Action, First person, Shooter</i> (2007) <i>Action, Adventure, First person, Shooter</i> (2016)	<i>Action, First person, Shooter</i> (2011) <i>Action, First person, RPG, Adventure, Shooter</i> (2013)
Descrição do verbete do jogo na <i>Wikipédia</i>	“jogo eletrônico de tiro em primeira pessoa”	“jogo eletrônico de RPG de ação – combinando elementos de tiro em primeira pessoa e <i>stealth</i> ”
“Marcadores populares para este produto” na Steam (2019)	FPS, Rico em História, Atmosférico, Um jogador, Terror, Ação, Primeira Pessoa, Tiro, Distópico, Debaxo D'água, Ficção Científica, RPG, <i>Steampunk</i> , Sombrio, <i>Remake</i> , Aventura, Clássico, Trilha Sonora Boa, História Alternativa e Escolhas Importam (2016).	<i>Cyberpunk</i> , Furtivo, RPG Ficção Científica, FPS Ação, Um jogador, Rico em História, Trilha Sonora Boa Transhumanismo, Distópico Primeira Pessoa, Masterpiece Atmosférico, Aventura, Tetris de Inventário, Tiro, Futurista, Alta Rejogabilidade e Mundo Aberto (2013).

Fonte: Produção da autora

Ainda há muitos desafios para a consolidação de uma classificação de gêneros aplicada a jogos digitais. Apperley (2006) trata do problema dos gêneros ainda à luz da tensão entre “ludologia” e “narratologia”, de onde emergem gêneros entendidos em termos de ergodicidade e interatividade, e aqueles entendidos em termos de mídia de representação. O autor identifica que gêneros que misturam a terminologia visual, narrativa e interativa causam confusão e que os jogos deveriam ser classificados “de acordo com suas semelhanças subjacentes e não com suas diferenças visuais ou narrativas superficiais” (APPERLEY, 2006, p. 21).

Arsenault (2009) faz um estudo de caso analisando jogos englobados na classificação de “jogos de tiro”, muito usada para categorizar os dois jogos selecionados nesta pesquisa, e encontra diversas contradições no uso do termo, chegando à conclusão que, em muitos jogos categorizados assim, a principal atividade consiste em avançar e escapar evitando o conflito, envolvendo pouco a ação de “mirar e atirar”.

Os principais problemas levantados por Clarke, Lee e Clark (2015) para as tentativas de classificação de gênero encontradas foram: classificações feitas de forma que os jogadores não conseguem identificar; simplificação ou desconsideração da noção de propósito do jogo; falta de critérios de identificação concretamente definidos; definições vagas que criam rótulos aplicados de maneira generalizada ao mesmo tempo que esses rótulos representam informações em dimensões múltiplas. Esses autores chegam a essas conclusões no contexto dos problemas que os jogos digitais apresentam para serem descritos a partir das perspectivas da ciência da informação e biblioteconomia.

Não tenho o objetivo de propor uma forma de classificação de gênero, nem de “descobrir” a que gênero BS e DEHR pertencem. Como os sentidos de saúde podem ser produzidos e consumidos tanto a partir das características únicas dos jogos como mídias ergódicas ou de suas características como mais uma forma de narrativa, a noção de gênero é usada aqui como mais uma forma pela qual os jogadores reconhecem BS e DEHR, sem a pretensão de definir a correção da forma de uso desses gêneros.

No processo de reconhecimento também ocorre a interferência sensível do intertexto, condicionando os sentidos pelo acionamento da bagagem de experiências e conhecimento prévio do interlocutor. Este é codeterminado, então, de forma mais acentuada, pelos contextos intertextual e existencial. As tentativas de se atribuir um gênero ou de associar as características de BS e DEHR às características de outros jogos mostram a relevância da intertextualidade no reconhecimento, associada também aos gostos e à “enciclopédia” do jogador.

4.4.3 Atribuição de sentidos

Após o reconhecimento, também de forma ainda concomitante, ocorreria a **atribuição de sentidos** pelo interlocutor aos discursos recebidos e reconhecidos, seus temas e objetos.

As teorias lineares e transferencialistas trabalham com a noção de decodificação, que parte do pressuposto da imanência do significado ao código, portanto passível de ser transferido a um receptor. O deslocamento produzido pela Semiologia (ARAUJO, 2000; PINTO, 1994) permitiu trabalhar com a ideia de sentido, cuja propriedade principal é se constituir sempre em situação, no processo discursivo, modelados pelos contextos, portanto não sendo possível de ser antecipado nem cristalizado. Assim, atribui-se sentido ao que se recebe, de acordo com a situação e com o lugar de interlocução que os sujeitos ocupam naquele momento.

A atribuição de sentidos já começa a ocorrer desde a fase de reconhecimento, pois alguém só reconhece algo pelo processo de atribuição de sentidos. Mas, para efeito analítico, aqui será considerada um movimento em si mesmo.

Por sua vez, o olhar semiológico rejeita a noção de significado imanente ao código, optando pela noção de sentido, entendendo que os sentidos não são dados, mas são constituídos durante o processo discursivo, nas relações sociais, modelados pelos contextos.

A visão dominante percebe o sujeito como ativo sobre a língua, combinando palavras e produzindo significados que atendam seus interesses, mas cujas possibilidades são definidas pelo significado que cada palavra traz em si, de forma imanente. A visão semiológica também entende que o sujeito é aquele que trabalha sobre a matéria significante para produzir enunciados, mas que esse trabalho sofre coerções de duas ordens: uma, a de suas singularidades e outra, a do campo histórico. (ARAUJO, 2000, p. 166)

Autores posicionados no campo dos Game Studies tratam de atribuição de sentidos próprias do mundo dos jogos digitais, como Raessens (2005, 2009), que aponta que essas posições podem ser chamadas de estratégias de leitura que podem ser aplicadas ao processo de jogar. Consalvo (2007), tratando dos sentidos da trapaça dos jogadores no ato de jogar e na vida digital, explica que a maneira como se pensa e se usa jogos são expressões de escolhas éticas, ao mesmo tempo que jogos são espaços para a diversão e a experimentação sem consequências diretas para a vida não digital.

É importante ressaltar que no contexto dos jogos, a atribuição de sentidos ocorre não apenas no conteúdo textual e visual do jogo, mas também no contato com suas regras de funcionamento. Raessens (2005) chama este domínio de “interpretação” e relata que neste processo pode também acontecer a desconstrução de conceitos, revelados pelas regras do jogo.

Os contextos existencial e situacional são chave nesta fase, mas também é possível perceber os demais contextos entrelaçados determinando a forma de atribuição de sentidos. Os lugares de interlocução que o jogador pode ocupar ao jogar são determinantes da forma com que ocorre o movimento de atribuição de sentidos. Um *youtuber* pode ocupar o lugar de um jogador mais experiente e se propor a “ensinar” como superar desafios ou se propor a explicar a história de fundo do mundo ficcional do jogo, outro pode se colocar como um “jogador comum” e gravar reações mais espontâneas, levando sustos e mostrando dificuldade para superar desafios, praticamente mostrando “como não jogar”.

4.4.4 Apropriação

Finalmente, a **apropriação** é o processo em que os interlocutores, pessoas e grupos sociais, tornam próprios os bens simbólicos que lhes são ofertados pelos demais grupos sociais e instituições. Tornar algo próprio é converter o que foi recebido em saberes e práticas, tendo a possibilidade de incorporá-lo na própria vida (ARAUJO, 2009). A apropriação figuraria como o movimento final do processo de consumo, como um momento em que o interlocutor incorpora

o sentido em sua própria prática discursiva, tomando o sentido como seu, se apropriando do discurso.

No caso dos jogos digitais, Ferreira usa o conceito de “apropriação lúdica”, cunhado por Bonenfant (2015) para resumir que “apropriar-se (ludicamente) de um jogo consiste em, a partir da apreensão de suas regras, realizar ações emergentes dotadas de sentido, as quais serão sempre diferentes de jogador para jogador” (FERREIRA, 2018, p. 10). Essas diferenças são influenciadas pelos contextos dos jogadores e possibilitadas por uma liberdade que pode resultar em ações não previstas pelos próprios desenvolvedores dos respectivos jogos. Segundo Bonenfant,

O aprendizado progressivo que o jogador faz do jogo permite usá-lo para seus próprios fins e quanto mais o jogador domina a linguagem dos videogames, mais ele é capaz de se apropriar do jogo como deseja, envolvendo processos cognitivos e criativos que podem garantir o exercício da liberdade. (BONENFANT, 2008, p. 64, tradução nossa)⁵¹

Bonenfant (2008) entende que o espaço do jogo como jogo é o espaço da liberdade e equivale ao espaço de apropriação. Este espaço seria um lugar de produção de sentidos, que permite ao jogador se tornar criador de sua própria experiência de jogo, um lugar mais ou menos criativo para o sujeito interpretar o mundo e possivelmente adaptá-lo ao seu uso. Nesse espaço da apropriação “o mundo é interpretado do ponto de vista do sujeito, a partir de sua própria enciclopédia” (BONENFANT, 2008, p. 64).

Desta forma, nos termos que venho privilegiando, se destacam aqui os contextos existencial e intertextual codeterminando a apropriação de sentidos pelos jogadores. Os movimentos anteriormente listados são também condições de apropriação. Mesmo que de forma não estanque, cada movimento determinará o movimento seguinte, por ser parte das suas condições de consumo de sentidos. Nelas consideramos o papel ativo do interlocutor como produtor de sentidos e não como uma “tabula rasa” que meramente recebe os textos que lhes são destinados.

De posse desse referencial, procuro iluminar o trabalho até a análise do processo de consumo discursivo pelos jogadores de BS e DEHR, me apropriando de formas de ver os sentidos de saúde, os jogos digitais e os processos comunicacionais. A seguir, apresento o percurso metodológico que tornou a análise possível.

⁵¹ *L'apprentissage progressif que le joueur fait du jeu lui permet de l'utiliser pour ses propres fins et plus le joueur maîtrise le langage des jeux vidéo, plus il est en mesure de s'approprier le jeu tel qu'il le désire en engageant des processus cognitifs et créatifs qui peuvent garantir l'exercice de sa liberté.*

5 PERCURSO METODOLÓGICO

Para responder à pergunta de pesquisa sobre sentidos de saúde em mundos de jogos de entretenimento, pelo prisma do consumo, optei por uma abordagem qualitativa pautada pela perspectiva teórica da produção social dos sentidos, especificada metodologicamente pela Semiologia dos Discursos Sociais (PINTO, 1994, 2002, 2009), e se apropria de constructos teórico-metodológicos da Análise de Discursos (PINTO, idem; ARAUJO, 2000; VERÓN, 2004).

Explicitando mais, como suporte teórico da estratégia metodológica, assumi o referencial da Análise de Discursos, entendida esta como a atividade de “descrever, explicar e avaliar criticamente os processos de produção, circulação e consumo dos sentidos” (PINTO, 2002, p. 11) vinculados a produtos culturais em uma sociedade. Neste processo, me apropriei das noções de “condições de reconhecimento” e de “gramáticas de reconhecimento” de Verón (2004) e as renomeei como “condições de consumo” e “gramáticas de consumo”, por ser um dos meus intentos de pesquisa desenvolver a ideia de que “consumo” é um dos polos do sistema produtivo de sentidos, enquanto o “reconhecimento” se configuraria como um dos movimentos constitutivos desse polo.

Segundo os conceitos de Verón (2004), o analista deve se interessar pelas leituras que tiveram como objeto um determinado discurso, pelos seus efeitos de sentido ou, analiticamente falando, pelas gramáticas de consumo. Essas gramáticas são formadas por um conjunto de regras que descrevem operações. O trabalho do analista consiste em reconstituir tais gramáticas partindo dos conjuntos significantes selecionados e descrever operações discursivas.

Diante da grande diversidade de enfoques da Análise de Discursos, optei por orientar a abordagem pelo enfoque privilegiado por Pinto (2002), que aponta para uma análise dependente de contextos; que é crítica no sentido filosófico; ciente da opacidade do texto e da presença de forças que o moldam; não focada na interpretação de conteúdo; que trabalha comparativamente; que não usa técnicas estatísticas na comparação; e que trabalha com marcas formais tal como elas se apresentam na superfície textual sem recorrer a traduções.

De acordo com essa perspectiva, produtos culturais são tomados como textos, que são formas empíricas do uso de qualquer linguagem, incluindo a verbal, oral ou escrita, a visual e/ou outros sistemas semióticos que estão em funcionamento no interior de práticas sociais. Ao analisar tais textos, considerando-os parte de práticas sociais inseridas em contextos (condições de produção), ganhamos a capacidade de analisar textos como discursos (PINTO, 2002).

Com Verón (2004), afirmamos que “discurso” é uma noção teórica que confere destaque à ideia de produção de sentido, enquanto “texto” designa um conjunto de matérias significantes. No plano empírico, para se analisar discursos é preciso analisar seus textos, que são “aqueles objetos que tiramos do fluxo da circulação de sentido e que tomamos como ponto de partida para *produzir* o conceito de discurso” (p.71). Verón confere fundamental importância à comparação na análise de discursos, pois:

Se a análise dos discursos é comparativa, se trabalha relacionando superfícies discursivas umas com as outras, é porque é impossível saber, considerando isoladamente uma "unidade" discursiva qualquer, quais são os traços cuja detecção é pertinente para chegar à descrição operacional de uma certa economia discursiva (VERÓN, 2004, p. 162).

Por essa abordagem, o discurso é uma prática social, portanto não pode ter limites definidos. Aqui, compete à analista decidir arbitrariamente os limites que cabem nos objetivos de uma pesquisa, cuja materialidade apresenta-se nos textos. O texto não se limita à escrita, sendo um conjunto de enunciados que pode incluir outras matérias significantes, mas pode ser delimitado em um *corpus* discursivo, formado por um determinado número de textos (ARAUJO, 2000).

Por este aporte, foi construída uma abordagem metodológica para uma análise posicionada na perspectiva analítica do consumo de sentidos. O consumo pode ser percebido como um dos polos do processo descrito pelo Modelo da Comunicação como Mercado Simbólico de Araujo:

A comunicação opera ao modo de um mercado, onde os sentidos sociais – bens simbólicos – são produzidos, circulam e são consumidos. As pessoas e comunidades discursivas que participam desse mercado negociam sua mercadoria – seu próprio modo de perceber, classificar e intervir sobre o mundo e a sociedade – em busca de poder simbólico, o poder de constituir a realidade. (ARAUJO, 2004, p. 167).

Tratando-se de um processo, os movimentos de produção, circulação e consumo na prática são indissociáveis. Numa pesquisa, porém, podem ser desmembrados para fins de análise, sendo o consumo entendido como um polo do circuito produtivo dos sentidos. Como meu interesse localiza-se nos processos de consumo simbólico, desejo saber como os sentidos são produzidos enquanto os jogos estão em uma rede intertextual, no espaço da prática social. Esta questão deve ser respondida com o olhar mais deslocado para o consumo discursivo, para se compreender a relação constitutiva dos textos com seus contextos, ou seja: como os contextos das pessoas codeterminam os sentidos que eles atribuem aos textos que consomem (ARAUJO, 2006).

5.1 UMA *CORPORA* PARA ANÁLISE

Não trabalhei somente com um *corpus*, como de praxe, mas com três *corpus* de naturezas distintas. Não obstante, procuro garantir o recomendado por Barthes (2006), para quem um *corpus*, mesmo diversificado, pressupõe uma homogeneidade de substância.

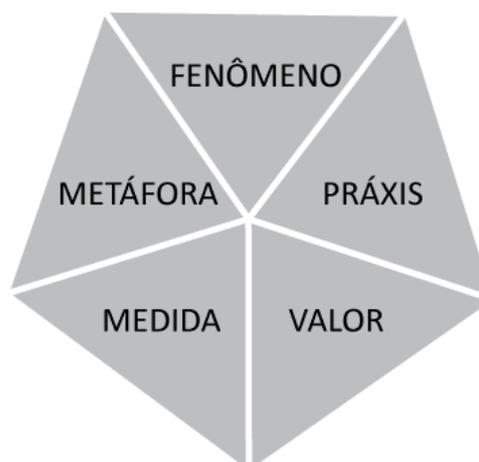
O primeiro *corpus* foi constituído pelo resultado da análise dos dispositivos dos dois jogos realizada na pesquisa anterior (CARVALHO, 2016). Apesar daquela pesquisa ter se dedicado ao polo da produção, a análise de dispositivo de BS e DEHR – considerada como um texto – foi retomada e convertida em um *corpus* para a pesquisa de doutorado, sendo submetido como os demais ao modelo de análise específico desta pesquisa.

Esse deslocamento possibilitou novas observações, que foram constitutivas do modelo de análise do movimento seguinte, o de atribuição de sentido, cujos textos selecionados – registros de vídeos de jogadores publicados no YouTube, gravados durante sessões de jogo – formaram um segundo *corpus*. Sendo obtidos a partir de registros das sessões de jogo, incluindo a narração simultânea dos jogadores, o pressuposto metodológico é de que a análise desses vídeos permite adentrar o estudo do consumo semiológico, através da análise da atribuição de sentidos pelos próprios jogadores.

O terceiro *corpus* resultou das entrevistas com jogadores. Para a escolha desse corpus, o pressuposto foi de que, falando fora do momento em que estão jogando, os jogadores tenderão a mostrar marcas dos sentidos que já sedimentaram em algum nível, nos dando acesso assim ao movimento de apropriação.

5.1.1 *Corpus* derivado da análise do dispositivo de jogo

O dispositivo da análise da pesquisa de mestrado estabelecia uma matriz conceitual de saúde, organizando a diversidade com que a saúde pode ser abordada, segundo as perspectivas conceituais propostas por Almeida Filho (2011): saúde como fenômeno, como metáfora, como medida, como valor e como práxis (Figura 6).

Figura 6- Matriz conceitual de saúde

Fonte: CARVALHO, 2016, p. 101

As primeiras impressões foram em relação às diferenças entre as modalidades enunciativas. BS mostrou-se fiel a uma modalidade própria do seu gênero de jogo, se mantendo constantemente na visão em primeira pessoa nas capas, cartazes, trailers e *cutscenes*. Em DEHR, os aspectos narrativos são a todo momento potencializados por uma modalidade de enunciação aparentemente tomada emprestada do cinema, que regularmente desloca a visão da primeira para a terceira pessoa, mostrando o protagonista em ação. Em DEHR ainda há a possibilidade de trocar o sujeito da enunciação enquanto se joga, através da mudança da visualização criada para facilitar a estratégia de *stealth*. Com o desenvolvimento do jogo, essas diferenças interferiram na produção de sentidos de saúde a partir das diferenças na sensação de imersão da jogadora analista no jogo, que podem interferir na preocupação que o jogador deve ter para preservar a saúde do avatar.

A saúde nos jogos pela perspectiva do fenômeno foi percebida nos atributos do avatar e da interface de jogo, que podem ser resumidos em saúde propriamente dita, poderes e habilidades diversas, como resistência a danos, capacidade de repor saúde ou poder, capacidade de infligir maior dano com um ataque etc. Nos jogos, foram encontrados elementos nomeados como saúde e outros que sem serem assim nomeados também se relacionam com a conceituação de saúde como função, que efetivamente interferem na saúde do avatar. Os atributos de saúde e poder dos avatares podem ser aprimorados pelo jogador ao longo do jogo, configurando estratégias de sobrevivência que podem variar de acordo com o estilo de jogo adotado. A dor sentida pelo avatar é o sinal mais urgente a requerer a atenção do jogador.

Nos dois jogos, as medidas de saúde eram individuais e atribuídas ao avatar. Em BS, as medidas de saúde e poder são semelhantes às conhecidas nos jogos com temas de fantasia: uma barra vermelha representando a medida de saúde e outra azul representando a de poder mágico. Como faz parte de uma história de ficção científica, a barra equivalente ao poder mágico é “cientificamente” explicada pelo uso de substâncias capazes de alterar o DNA. Em DEHR, o nível de saúde é numericamente quantificado como uma porcentagem. A medida de poder dá lugar a representação de baterias que alimentariam dispositivos tecnológicos especiais implantados no corpo do personagem. Em vez de parecer algo acumulado que se gasta, a saúde parece ser um atributo que está sendo medido pelo computador para que o jogador saiba quando o avatar está prestes a morrer, o que requer uma decisão rápida. O que os jogos estão medindo é realmente uma quantidade de saúde e não a carga de doença, sendo, portanto, uma mensuração positiva de saúde, marcando a saúde em si e não a presença ou ausência de doenças.

Durante todo o percurso em ambos os jogos, a ambientação e os insumos para o avatar exibem ostensivamente produtos limitados ao uso por adultos, como medicamentos, cigarro, café e bebidas alcólicas. A representação desses produtos fazia parte das regras dos jogos, pelos seus efeitos sobre a saúde do avatar. O princípio comparativo da análise nos evidenciou uma diferença importante entre protagonista e avatar. O protagonista faz parte do mundo ficcional enquanto o avatar é seu equivalente funcional, que possibilita o contato com as regras do jogo. No exemplo do consumo de cigarros, em BS há uma *cutscene* em que o protagonista fuma e o avatar também é capaz de fumar, diminuindo seu nível de saúde. Em DEHR, também vemos o protagonista fumar em uma *cutscene*, mas o jogador não consegue fazer com que o avatar pegue um cigarro e fume.

A metáfora mecanicista, como descrita por Luz (1988), emergiu com força nos dois jogos, com destaque para DEHR por ser mais explícita e intencional. O corpo humano é a todo momento visto como uma máquina que recebe ajustes e investimentos, gerando uma visão da saúde como produto da adoção de procedimentos e técnicas de intervenção. Esta metáfora chega até um discurso sobre a evolução humana por meio da pesquisa e desenvolvimento em saúde para converter pessoas em *ciborgues* cada vez mais aprimorados, como máquinas recebendo investimentos tecnológicos.

Esses sentidos mostraram a relação de complementariedade entre as dimensões ficcional e real, ou seja, entre as categorias “Textos” e “Sistemas”, destacadas do Modelo de Dispositivo de Jogos (VASCONCELLOS, 2013). Enquanto pela categoria “Textos” a metáfora da saúde como o bom funcionamento de uma máquina era representada pelas ambientações, falas e representações do corpo, pela categoria “Sistemas” esse viés era reforçado pelas regras

e procedimentos que o jogador deve adotar na forma de administração de recursos e insumos, comparáveis a peças, combustíveis e aditivos, essenciais para o sucesso nas missões.

No enredo dos dois jogos, as técnicas alcançaram níveis elevados de aprimoramento do corpo, mas o cuidado em saúde mental parece nulo ou muito pouco desenvolvido. Pelo contrário, nos dois jogos os problemas mentais aparecem causados pelos dispositivos tecnológicos, como efeito colateral ou como ataque ao cérebro humano, como se ele pudesse ser *hackeado* de forma comparável a um computador. A mente permanece como algo misterioso e separado do corpo, não podendo ser aprimorada, mas somente controlada, atacada e destruída.

Nos dois jogos, a metáfora mecanicista reforça uma concepção de saúde como mercadoria, reduzindo o valor da saúde a mero valor monetário. Em DEHR o nível de saúde do avatar pode ser aumentado com a aquisição de itens nas clínicas do mundo do jogo. Em BS, a todo tempo os níveis de saúde devem ser reestabelecidos com itens comprados em máquinas de autoatendimento. A salvação pelos procedimentos altamente tecnologizados continua esbarrando na questão da posse de recursos financeiros e no problema da falta de acesso, mesmo quando seu funcionamento parece mágico.

Em ambos os jogos, o domínio sobre o DNA é questão chave para a narrativa. Em DEHR é revelado o segredo sobre o DNA especial do protagonista, que o torna perfeitamente compatível com os implantes que recebeu por todo seu corpo, assumindo um tom mais verossímil e factível. Em BS as grandes descobertas envolvendo a manipulação do DNA acontecem no período do pós-guerra e parecem menos verossímeis, quase como se fossem mágicas. O DNA é como uma caixa de Pandora onde podem estar não só os fantasmas, mas também as respostas para todas as perguntas. Complementares ao funcionamento das regras, todos os poderes extraordinários usados como armas pelo avatar são explicados pelo uso de plasmídeos que alteram o DNA.

A indissociação entre saúde, ciência e tecnologia emerge com destaque nas histórias na forma de ambientação, de insumos tecnologizados e também a concepção de saúde como *práxis*. Os dois jogos mostram campos profissionais da saúde com seus conflitos e disputas. A pesquisa gera aplicações diretas na tecnologia e no lançamento de novos produtos. Os pesquisadores demonstram satisfação pela pesquisa em si e pelo próprio sucesso profissional, em detrimento das necessidades e do sofrimento humanos. Sem que soubessem, os próprios protagonistas de ambos os jogos foram bebês criados em laboratórios como parte de pesquisas científicas.

BS confronta o jogador com a possibilidade de ser cruel, matando meninas indefesas para extrair de seus corpos uma quantidade maior de um insumo importante para a jogabilidade, mas premia o jogador que se recusa a ser cruel com maiores recompensas (ainda que menos imediatas) e com um desfecho narrativo mais otimista. Em DEHR, as mecânicas de jogo estimulam o jogador a optar por aprimorar seu avatar com o maior número possível de dispositivos, mas guarda uma armadilha em um combate importante: os jogadores que se submetem sem questionar a uma recomendação da OMS para comparecer a uma das clínicas presentes no jogo para uma suposta atualização de seus implantes cibernéticos terão uma dificuldade extra em um dos combates cruciais da narrativa.

Ao final, é possível concluir que os dois jogos propõem formas críticas de se ver todos aqueles temas relacionados à saúde que poderíamos considerar desumanos, injustos e degradantes, conseguindo incorporar a crítica não somente na dimensão ficcional, mas também na dimensão real do jogo.

Os sentidos que emergiram desse corpus resultaram do movimento de atribuição de sentidos e podem ser assim classificados:

- Atributos do avatar: saúde, poder, resistência, dor e aprimoramentos (que seriam aperfeiçoamentos do corpo virtual tanto em termos de narrativa quanto de regras)
- Medidas de saúde e de poder
- O DNA como solução para todas as coisas
- Efeitos na saúde do avatar proporcionados por itens recolhidos no mundo do jogo (alimentos, bebidas, drogas, cigarro etc.)
- Metáfora mecanicista da saúde (o corpo como uma máquina e saúde como o perfeito funcionamento de suas “peças”)
- Desumanização da loucura (loucos como inimigos desumanizados)
- Separação entre mente e corpo
- Saúde como mercadoria
- Indissociação entre saúde, ciência e tecnologia
- Práticas dos cientistas na área da saúde humana
- Escolhas que os jogos propõem aos jogadores e que esbarram em questões morais
- Críticas às injustiças que tocam a saúde

Assim classificados, foram integrados no modelo analítico que permitiu a primeira aproximação dos vídeos no YouTube dos jogadores jogando.

5.1.2 *Corpus* formado por vídeos do YouTube

Tomei como textos desse *corpus* uma produção importante entre as práticas sociais envolvidas nos jogos, que são vídeos de sessões de jogo publicados no YouTube. A primeira pista da relevância deste tipo de texto foi encontrada no texto do primeiro *corpus*, ao perceber que havia recorrido a vídeos de outras pessoas jogando BS e DEHR para auxiliar na resolução de problemas que retardavam o avanço no meu jogo e consequentemente o avanço da análise.

No estudo de Pietruszka (2016), a autora considera que os vídeos no YouTube relacionados a jogos podem ser divididos em sete tipos: *Let's Play* (vamos jogar), *Review* (resenha), *First Impressions* (primeiras impressões), *Reaction Video* (vídeo de reação), *List Videos* (vídeos de lista), *How to Videos* (vídeos de como fazer) e *Skill Showcase* (demonstração de habilidades). De acordo com as definições da autora, os vídeos *Let's Play* são aqueles que consistem simplesmente no jogador jogando ou pode também incluir os comentários desse jogador, ao mesmo tempo que joga.

Entretanto, a autora estava apenas optando por uma das possíveis taxonomias desses vídeos baseada em artigo do site OverbyteGamingUK. Entre os vídeos que podemos chamar de *Let's Play* ainda é possível encontrar outras expressões sendo usadas, como *Walkthrough*, que é usada por Aarseth (2003). No Brasil, sites e blogs apontam para uma série de termos que se enquadram da definição de *Let's Play*, porém criando algumas diferenciações e apresentando algumas diferenças, por não haver uma referência consolidada. Por exemplo, segundo o blog SeuGame.com (CARDOSO, 2019) em vez de *Let's Play* ser usado como uma categoria “guarda-chuva”, é apontado como um tipo de vídeo mais descompromissado e divertido, que pode ter até memes inseridos em sua edição. O mesmo blog, junto com o site Dicasparacomputador.com, define *Gameplay* da mesma maneira que Pietruszka define *Let's Play*, *Playthrough* como um *Gameplay* do início ao fim do jogo e *Walkthrough* como um *Playthrough* que se destina a ser um guia sobre como passar cada parte. Essas fontes também concordam que o sinônimo em português para *Walkthrough* seria “Detonado”.

Frente a essa aparente relevância da produção, circulação e consumo desses vídeos como prática social, optei pela análise de vídeos de gravações de sessões de jogo de BS e DEHR, em que *youtubers* brasileiros são protagonistas e, dentre estes, aqueles que apresentam um elevado número de inscritos em seu canal. Busquei vídeos que identifiquei como *Let's Play*, *Gameplay*, *Playthrough* e *Walkthrough* (ou “Detonado”).

5.1.2.1 Seleção dos vídeos

Foram selecionados vídeos disponibilizados por três canais para BS – *Alanzoka*, *Funky Black Cat*, *Lucky Salamander* – e três para e DEHR – *Gabrielprimeiro*, *Parzival Player* e *Level+*. Por meio do sistema de busca do YouTube, foram selecionados resultados com os vídeos de brasileiros com o maior número de visualizações e que fossem formalmente semelhantes, ou seja, identificados como *Let's Play*, *Gameplay*, *Playthrough* e *Walkthrough* ou Detonado, para proporcionar um *corpus* compatível com uma análise comparativa.

Cada canal tem um total diferente de horas de sessão de jogo gravadas para cada jogo e nem todos concretizaram a proposta inicial de gravar até o final dos jogos. Para estabelecer um conjunto de textos para análise de maneira equilibrada, usei a sequência de vídeos de cada canal até chegar a um certo ponto de cada jogo. Para os vídeos sobre BS, esse ponto foi o primeiro momento em que o jogador deve escolher matar ou salvar uma *Little Sister*, um marco explícito das escolhas morais propostas pelo jogo. Para os vídeos sobre DEHR o ponto final foi marcado pelo final da primeira missão de jogo, que termina com uma negociação para a libertação de uma personagem feita de refém.

Depois de uma primeira análise, decidi incluir no *corpus* o último vídeo de cada canal que mostrou BS, interessada nas cenas finais do jogo, que variam de acordo com a escolha de matar ou salvar uma *Little Sister*, e nas reações dos youtubers a elas. A mesma coisa não aconteceu para DEHR, pois na análise de dispositivo de jogo anteriormente feita os finais possíveis de DEHR não ganharam destaque na discussão da análise e somente um dos youtubers gravou até o final desse jogo.

Alanzoka é um canal criado em 2011, que conta com 5,8 milhões de inscritos e mais de um bilhão de visualizações. Seus vídeos sobre BS foram publicados em 2015, com o primeiro da série e mais visualizado, chegando a 509.205 visualizações. Esses números, assim como os seguintes, são somente um retrato em 27 de novembro de 2019 e continuam crescendo. Neste exemplo somente do primeiro vídeo sobre BS, em fevereiro de 2019 contava com 466.752 visualizações, tendo aumentado por volta de 42 mil visualizações em 10 meses, em um momento já 8 anos depois da publicação do vídeo. Como escrito na descrição do vídeo, a série de vídeos foi feita porque BS foi um jogo “MUITO” pedido pelos inscritos.

Os três vídeos selecionados de *Alanzoka* somaram 1h2m20s de duração, sem contar com o último vídeo, de onde foi usado somente as cenas finais.

- BEM VINDO A RAPTURE! - BIOSHOCK - Parte 1 (ALANZOKA, 2015)
- EU ATIRO FOGO PELAS MÃOS! - BIOSHOCK - Parte 2 (ALANZOKA, 2015)

- O DOUTOR DOENTÃO! - BIOSHOCK - Parte 3 (ALANZOKA, 2015)
- ADEUS RAPTURE! - BIOSHOCK - Parte 14 / FINAL (ALANZOKA, 2015)

Funky Black Cat também foi criado em 2011, contando com 2,79 milhões de inscritos e mais de 635 milhões de visualizações. Se auto intitula irreverente e informal, avisando que postará vídeos somente quando estiver inspirado e disposto a fazer um comentário divertido. Publicou vídeos sobre BS em 2012, com o primeiro da série chegando a 227.091 visualizações.

Os cinco vídeos selecionados de *Funky Black Cat* somaram 2h2m28s de duração:

- Bioshock - #1: Manicômio submarino (FUNKY BLACK CAT, 2012)
- Bioshock - #2: Chicago Typewriter (FUNKY BLACK CAT, 2012)
- Bioshock - #3: Incinera eles Chessusss! (FUNKY BLACK CAT, 2012)
- Bioshock - #4: FaceCam? Sustos no Bioshock?! (FUNKY BLACK CAT, 2012)
- BIOSHOCK - #5: Gorila (FUNKY BLACK CAT, 2012)
- BioShock - #25: OS FINAIS PARALELOS (FUNKY BLACK CAT, 2013)

Lucky Salamander foi criado em 2011 e conta com 1,83 milhões de inscritos e 332.885.213 visualizações. Nas informações sobre o canal, está declarado que os jogos são gravados do começo ao fim em vídeos longos. Os vídeos sobre BS foram publicados em 2016, com o primeiro deles chegando a 127.047 visualizações.

Em somente um vídeo, *Lucky Salamander* chegou até o ponto requerido para a análise, enquanto um segundo vídeo foi adicionado para a cena final:

- BIOSHOCK REMASTERED - Parte 1: Bem-Vindo a Rapture!!! [PC - Playthrough PT-BR] (LUCKY SALAMANDER, 2016)
- BIOSHOCK REMASTERED - FINAL ÉPICO!!!!!!! [PC - Playthrough PT-BR] (LUCKY SALAMANDER, 2016)

Gabrielprimeiro é o canal mais antigo, criado em 2009, porém conta com 162 mil inscritos e um pouco mais de 26 milhões de visualizações. Também foi o primeiro brasileiro a publicar um vídeo jogando DEHR em 2011, recebendo 66.191 visualizações.

Os cinco vídeos selecionados de *Gabrielprimeiro* somaram 1h11m23s de duração:

- Deus Ex Human Revolution Detonado [Parte 1] Bem Vindo Adam!!! (GABRIELPRIMEIRO, 2011)

- Deus Ex Human Revolution Detonado [Parte 2] (GABRIELPRIMEIRO, 2011)
- Deus Ex Human Revolution Detonado [Parte 3] (GABRIELPRIMEIRO, 2011)
- Deus Ex Human Revolution Detonado [Parte 4] (GABRIELPRIMEIRO, 2011)
- Deus Ex Human Revolution Detonado [Parte 5] (GABRIELPRIMEIRO, 2011)

Parzival Player foi criado em 2012, possui 3,81 mil inscritos mas conta com 1.204.563 visualizações. O objetivo descrito do canal é dar um motivo para se jogar e mostrar os melhores jogos. Seus vídeos sobre DEHR foram publicados também em 2012, com o primeiro deles recebendo 10.044 visualizações.

Os quatro vídeos selecionados de *Parzival Player* somaram 1h22m25s de duração:

- Deus Ex:Human Revolution - Braço de Ferro ta na Moda! [01] #Detonado# (PARZIVAL PLAYER, 2012)
- Deus Ex:Human Revolution - Quem sou eu? Eu sou Rambo! [02] #Detonado# (PARZIVAL PLAYER, 2012)
- Deus Ex:Human Revolution - Pula, Deita, Dança, Canta!! [03] #Detonado# (PARZIVAL PLAYER, 2012)
- Deus Ex:Human Revolution - Amo matar pessoas! => [04] #Detonado# (PARZIVAL PLAYER, 2013)

Level+ também foi criado em 2012, possui apenas 1,72 mil inscritos e 190.131 visualizações. A proposta do canal é publicar este e outros tipos de vídeos toda quarta-feira. Os vídeos sobre DEHR foram produzidos em 2014 e receberam 46.923 visualizações.

Os dois vídeos selecionados de *Level+* somaram 58m47s de duração:

- Adam, o Robocop! | Deus EX Human Revolution | Parte 01|Gameplay PT-BR (LEVEL+, 2014)
- Usando o stealth! | Deus EX Human Revolution | Parte 02 | Gameplay PT-BR (LEVEL+, 2014)

Apesar de também incluir a movimento que caracterizamos como de recepção, esse *corpus* confere mais destaque ao movimento de atribuição de sentidos, por mostrar os jogadores em ação momento-a-momento, fazendo comentários de forma sincrônica com as sessões de

jogo. Este também é o momento da fase de microenvolvimento segundo Calleja (2011), que descreve as qualidades do envolvimento enquanto o jogador está jogando.

A análise dos vídeos também se transformou em condições de produção do movimento seguinte, apropriação, por permitir fundamentar e adensar o roteiro de entrevistas e ao acrescentar questões que foram posteriormente discutidas com os entrevistados. Trechos dos vídeos também foram recortados e usados como material de apoio para as entrevistas, como será mostrado adiante na Tabela 2.

5.1.3 *Corpus* formado por entrevistas

O *corpus* obtido a partir das entrevistas destaca o movimento de apropriação de sentidos por parte dos jogadores. Por ocorrerem a alguma distância temporal das sessões de jogo, pressupõe-se que os participantes serão capazes de trazer à cena principalmente aqueles sentidos que foram mais sedimentados, em alguma medida tornados próprios. Segundo as fases do envolvimento de Calleja (2011), este *corpus* corresponde à fase de macroenvolvimento, formas de envolvimento com o jogo quando o jogador não está jogando, que possivelmente seja o momento em que os sentidos estabilizados estejam prontos para serem acionados.

Antes desta etapa da pesquisa, o projeto foi submetido ao Comitê de Ética em Pesquisa da Escola Politécnica de Saúde Joaquim Venâncio/Fiocruz/RJ, com CAAE 94938518.9.0000.5241 (disponível em anexo). Os entrevistados leram e assinaram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (disponível em apêndice). Os nomes utilizados ao longo do estudo são fictícios, visando garantir a privacidade dos seus sujeitos.

5.1.3.1 Seleção de participantes

Iniciei a seleção de participantes usando a amostragem bola de neve, por esta ser uma amostragem não probabilística com potencialidade para facilitar o encontro de jogadores de difícil acesso, em que as “sementes” devem indicar novos falantes da sua rede de conhecidos (VINUTO, 2014). No entanto, percebi um baixo engajamento dos participantes com a indicação de informantes, possivelmente pelos jogos da pesquisa serem jogos *single player* (jogador único), conseguindo somente três jogadores.

Optei por convidar pessoas a participar através de uma plataforma, a Alvanista (CAVALCANTE *et al.*, 2012), uma mídia social brasileira específica para jogos digitais que possibilita que seus usuários publiquem conteúdo, organizem uma coleção de jogos e sigam perfis que sejam de interesse. Esse tipo de espaço é visto como privilegiado para o contato com jogadores comprometidos, que consideram jogos importantes a ponto de serem discutidos fora dos ambientes de jogo (COTE; RAZ, 2015). Entretanto, apesar do jogo BS ter uma página

contando com 4.634 jogadores e DEHR ter 2.487, consegui a participação de somente um jogador convidado.

Cheguei a um total de doze participantes combinando uma amostragem por conveniência (FREITAG, 2018), encontrando oito jogadores durante a realização do XVII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames 2018), ocorrido em Foz do Iguaçu de 29 de outubro a 1º de novembro de 2018.

Os critérios de inclusão foram que os participantes tivessem jogado BS e DEHR ou pelo menos um deles e que tivessem 18 anos ou mais, já que as classificações indicativas dos dois jogos apontavam para públicos adultos.

5.1.3.2 Entrevistas

Foram feitas entrevistas orientadas por um guia de tópicos semiestruturado (BAUER; GASKELL, 2002; DUARTE, 2006). Esta opção me pareceu mais adequada para uma pesquisa que não objetivava testar hipóteses, tampouco dar tratamento quantitativo a uma questão, mas sim estudar como os participantes produziram sentidos de saúde a partir do consumo discursivo dos dois jogos.

Escolhi a entrevista semiaberta por favorecer o compartilhamento do protagonismo com a pesquisadora, ao valorizar seu conhecimento, possibilitar-lhe que ajude a direcionar o fluxo da conversa e construir uma narrativa junto com a pesquisadora (COTE; RAZ, 2015; DUARTE, 2006). Outra vantagem é que permite que o tema ganhe amplitude no processo mesmo de entrevistar. O roteiro da entrevista foi formado a partir da observação que emergiu do movimento anterior, somadas às questões de pesquisa.

Das doze entrevistas, nove foram feitas de maneira presencial, em lugar público, de acordo com a preferência ou disponibilidade do participante. Na impossibilidade da copresença, três entrevistas foram feitas por videoconferência.

O roteiro da entrevista fugiu das perguntas muito padronizadas ou estruturadas, conferindo maior liberdade à expressão dos jogadores e se organizou em torno de quatro âmbitos de questões:

- levantamento dos contextos dos jogadores (existencial, situacional, tecnológico e intertextual);
- recepção dos jogos pelos jogadores, buscando delinear o modo da primeira aproximação aos jogos, pela forma com que tomaram conhecimento do jogo e decidiram por jogar, da escolha do nível de dificuldade realizada antes de iniciar a sessão de jogo, dos equipamentos usados para jogar; do lugar e circunstâncias que começaram a jogar,

incluindo espaço físico e eventual companhia e compartilhamento da experiência; em outros termos, das condições de recepção e primeiros contatos com o jogo.

- reconhecimento dos jogos pelos participantes, aqui acessado principalmente pelos gêneros que os jogadores atribuem aos jogos e suas primeiras impressões;
- questões sobre saúde, pautadas pelo levantamento na análise de dispositivo de jogo e com pertinência confirmada na análise de vídeos. Este último âmbito remete ao movimento de apropriação.

Conforme adiantei, a análise dos vídeos forneceu caminhos para a elaboração do roteiro para as entrevistas. Os locutores dos vídeos referenciavam e classificavam os mesmos jogos de maneiras diferentes, possivelmente de acordo com os respectivos contextos, por isso foi inserida uma pergunta sobre como o jogador entrevistado classificaria os jogos. Os locutores também classificavam e descreviam BS ou DEHR através da comparação com outros jogos, pressupondo que seu público já estava familiarizado com tais jogos e conseguiria assim entender melhor suas características. Dessa forma, os jogadores foram encorajados a usar outros exemplos de jogos conhecidos para ilustrarem suas opiniões sobre classificações ou características de BS e DEHR, fazendo comparações relacionadas à história, às mecânicas de jogo, à ambientação ou qualquer outra característica.

Os vídeos foram também utilizados nas entrevistas como parte da técnica de lembrança estimulada (PITKÄNEN, 2015). Nessa técnica, os participantes são filmados enquanto jogam, para depois assistirem a si mesmos jogando e participarem de uma entrevista para debaterem suas próprias ações. Fizemos uma apropriação do método, usufruindo de parte de seu valor mnemônico, usando trechos curtos extraídos dos vídeos para ativar a memória e a cadeia produtiva de sentidos dos entrevistados.

Também foram usadas algumas estratégias de Cote e Raz (2015) para entrevistas, a partir das quais foi criado o roteiro da Tabela 2:

Tabela 2 - Roteiro das entrevistas

Itens do Roteiro	Objetivos	Tópicos
Explicações introdutórias	Iniciar a entrevista e mencionar as informações sobre a participação. Lembrete dos objetivos da pesquisa.	Resumo dos objetivos da pesquisa. Revisão Termo de Consentimento Livre e Esclarecido. Revisão do procedimento da entrevista.
Questões introdutórias	Perguntas mais fáceis para deixar o participante à vontade e mostrar empatia. Iniciar falas que envolvem o contexto existencial.	Experiências positivas com jogos. Por quanto tempo vem jogando esse tipo de jogo. A melhor lembrança que tem de um jogo.
Questões intermediárias	Mapear contextos Levantar pistas sobre recepção dos jogos. Levantar pistas sobre o reconhecimento dos jogos.	Preferências em relação aos jogos digitais, jogos preferidos. Rotina diária ou semanal de sessões de jogo. Em qual tipo de dispositivo prefere jogar (PC, console, dispositivos móveis etc.). Uso de códigos para alterar as características dos jogos, como o nível de saúde do avatar. Como decidiu jogar BS e/ou DEHR entre tantos outros jogos e como adquiriu para jogar. Nível de dificuldade optado antes de jogar. Gêneros ou classificações atribuídas aos jogos. Outros jogos, filmes ou outras obras semelhantes ou de mesmo gênero de BS e/ou DEHR.
Questões substanciais	Estimular a lembrança da experiência com os jogos. Obter informações sobre as perguntas de pesquisa. Usar perguntas abertas. Fazer o participante pensar.	<p>Pausa para trechos dos vídeos: 17m24s-18m48s (ALANZOKA, 2015) 8m44s-9m52s (LEVEL+, 2014)</p> <p>Medo de morrer no mundo do jogo: primeira x terceira pessoa, características de terror.</p> <p>Pausa para trechos dos vídeos: 49m50s-51m25s (LUCKY SALAMANDER, 2016) 12m50s-13m28s (PARZIVAL PLAYER, 2012)</p> <p>Administração das medidas de saúde e poder do avatar. Evolução dos atributos do avatar: resistência ou ataque.</p> <p>Pausa para trechos dos vídeos: 22m07s-23m49s (FUNKY BLACK CAT, 2012) 19m03s-20m08s (PARZIVAL PLAYER, 2012)</p> <p>Consumo de insumos (alimentos, medicamentos, kits médicos, álcool, cigarros): saúde ou poder. Motivos pelos quais os youtubers não usam cigarros. Motivos pelos quais os youtubers não “falam” saúde, mas principalmente “vida”.</p> <p>Pausa para trechos dos vídeos: 13m42s-14m02s (FUNKY BLACK CAT, 2012) 16m48s-17m24s (ALANZOKA, 2015)</p> <p>Escolhas morais no jogo: matar ou poupar. Tratamento dado aos inimigos “loucos”.</p> <p>Pausa para trechos dos vídeos: 4m50s-5m58s (FUNKY BLACK CAT, 2012) 5m-5m34s (GABRIELPRIMEIRO, 2011)</p> <p>Ficção científica como preocupação com temas de saúde de hoje.</p>
Encerramento	Encerrar entrevista	Perguntar sobre mais algum comentário antes e depois de desligar o gravador. Revisar TCLE: direitos do participante e forma de contato.

Fonte: produção da autora.

Antes do início de cada entrevista, além de apresentar o TCLE, eu expliquei para cada participante um pouco da minha perspectiva como pesquisadora, comparando com outras perspectivas de pesquisadores estudando os jogadores que encontrei durante a revisão da literatura. Me parecia importante deixar claro para os participantes que, pesquisando sobre saúde nos jogos, eu não pretendia: saber se as pessoas que jogam possuíam hábitos menos saudáveis que as pessoas que não jogam; provar que os jogos “manipulam” de alguma forma as pessoas que os consomem; e que as perguntas não possuíam respostas certas ou erradas, pois eu não estava em posição de medir o conhecimento dos jogadores, mas sim de observar a diversidade.

O roteiro foi planejado para que as primeiras questões fossem mais fáceis de serem tratadas, sem que o participante precisasse falar de coisas a respeito das quais nunca tivesse pensado antes. Para que ele não se sentisse desconfortável ou pressionado, as questões também admitiam que o participante não se lembrasse ou não considerasse a questão relevante ou pertinente para sua experiência com os jogos. Quase todas as questões pareceram fáceis de serem comentadas durante a entrevista, pois se tratavam primeiro de lembranças e em seguida de opiniões que os participantes apresentavam sobre acontecimentos sempre dentro do mundo do jogo. A questão que considerei mais difícil de ser abordada (ficção científica como preocupação com temas de saúde de hoje) foi propositalmente colocada por último, uma vez que me parecia a de maior risco do participante se sentir pressionado, pois trata de um assunto que um jogador pode não pensar a respeito enquanto joga e precisa se esforçar para formular seu comentário.

Dentre todos os jogadores, somente o João pareceu um pouco inseguro, comentando “não sei se posso fazer esses comentários” antes de dar uma opinião sobre um jogo, ou “não sei se eu posso contar aqui”, antes de falar de outro jogo que despertou sua admiração. Por outro lado, quando pedi para Luiz falar o que ele achava das pessoas se dividirem entre tipos de jogadores, e que para mim não havia resposta certa ou errada, pois existem várias maneiras de entender isso, ele retornou com “na verdade nisso eu acho que tem certo e errado sim” e deu sua explicação amparada em seu conhecimento sobre pesquisas científicas sobre o assunto. Com a exceção de João, os demais pareceram à vontade para falar, dar opiniões, explicar seus pontos de vista, sem demonstrar medo de estarem participando de forma incorreta.

Ao final da entrevista, perguntei (antes e depois de desligar o gravador) se o participante gostaria de falar mais alguma coisa. Agradei e relembrei alguns pontos do TCLE, como a garantia do sigilo, a substituição em publicações dos nomes originais por pseudônimos, como

as gravações são usadas e o direito do participante de entrar em contato para pedir alguma informação e até desistir da participação.

5.2 FORMANDO UM MODELO DE ANÁLISE

O modelo de análise foi formado tendo como ideia organizadora a de que o analista deve construir o seu próprio dispositivo analítico, cuja forma é definida pela natureza do material analisado, pela questão posta pelo analista e pelas diferentes teorias dos distintos campos disciplinares (ORLANDI, 1999). A questão posta desde o início guia a construção do modelo de análise, desencadeia a análise e no final retorna “gerindo a maneira como analista deve referir os resultados da análise à compreensão teórica do seu domínio disciplinar específico” (Idem, p. 28). A construção do modelo de análise resulta assim da alteração da posição de simples leitor que interpreta para o lugar construído pelo e para a analista.

A criação do modelo tem também caráter experimental, como uma proposição que deve ser amadurecida com a aplicação a outros objetos e *corpus*.

5.2.1 Marcas nos textos

O trabalho do analista consiste em reconstituir gramáticas (de produção ou de consumo) partindo dos conjuntos significantes selecionados e descrever operações discursivas. Para tanto, deve trabalhar sobre marcas na superfície textual.

Uma superfície textual é composta por marcas. Estas marcas podem ser interpretadas como os traços de operações discursivas subjacentes, remetendo às condições de produção do discurso, cuja economia de conjunto define o marco das leituras possíveis, o marco dos efeitos de sentido desse discurso. As operações não são, portanto, elas próprias visíveis na superfície textual: elas devem ser reconstruídas (ou postuladas) a partir das marcas na superfície. (VERÓN, 2004, p. 65)

As marcas não se limitam às marcas linguísticas, mas envolvem unidades mais amplas e não homogêneas. O desafio do analista está em conseguir detectar os traços de operações discursivas e chegar às suas condições de produção, desvelando os mecanismos discursivos de funcionamento social. Cabe ao analista fazer a opção por um conjunto de marcas textuais que prenunciam a existência de traços (VERÓN, 2004). Assim, relaciono algumas marcas que ganharam importância durante a análise.

À luz do trabalho anterior de Araujo (2000), que prenunciou um elenco de marcas, optei por trabalhar com os conceitos operacionais de palavras plenas e instrumentais, de forma a qualificar palavras ou expressões relevantes no contexto discursivo estudado. Segundo Maingueneau (1997), as palavras podem ser distinguidas entre “plenas”, historicamente

investidas de sentidos de acordo com os contextos, e palavras “instrumentais”, que são usadas para estruturar os enunciados e podem revelar estratégias textuais particulares.

Araujo (2000) ressalta que as palavras plenas são investidas de sentidos por processos culturais e históricos e, portanto, são testemunho de lutas simbólicas passadas. O sentido dessas palavras “depende da formação discursiva em que o texto se inscreve e que já está formado na consciência das pessoas” (ARAUJO, 2000, p. 156). Esse investimento de sentido pode ter um efeito de naturalização, que, segundo Verón (2004), é visto em discursos que se apresentam como se não fossem submetidos a condições determinadas de produção, o que é um importante efeito de poder de crença da “Verdade”.

O outro tipo de palavras encontradas em um texto, as palavras instrumentais, possuem valor pragmático mais estável, pois não dependem de contextos como as palavras plenas. Entretanto, em uma análise de discursos, Araujo (2000) destaca que as palavras instrumentais devem ser levadas em consideração como reveladoras das estratégias enunciativas. A autora as aborda como componentes das relações polêmicas entre discursos, pois podem ser usadas em disputas simbólicas, de modo mais ou menos explícito, para convocar aliados, negar a legitimidade de opositores, silenciar algumas vozes e dar espaço para outras. O destaque vai para os conectivos (no entanto, mas, porém, assim, pois, então, além disso, porque etc.), os operadores (advérbios de modo, quantidade ou tempo) e os tempos verbais.

Escolhi destacar os verbos com a função de palavras plenas, além de suas funções modalizadoras pelos tempos verbais. Esta foi uma escolha motivada pelas especificidades do contexto dos jogos, onde verbos designam ações do jogador e suas consequências, sendo investidos de sentidos específicos do mundo dos jogos. A importância dos verbos nos jogos é atestada em propostas de métodos de criação de jogos que, entendendo as mecânicas de jogo como ações, envolvem verbos, pois “nos jogos digitais, a escolha está nas mãos do jogador, que age através de verbos” (VASCONCELLOS *et al.*, 2017, p. 196). Propondo métodos usando verbos, Crawford (2003) afirma que “verbos são o veículo da escolha”, Koster (2005) diz que sem verbo não há um “átomo de jogo” e Lopes e Kuhnen (2007) dividem o jogo em diversas camadas cada vez mais específicas, sendo que a mais pontual é a de verbos, logo abaixo da de regras, enquanto Weise (2011) propõe exercícios de *game design* através da redução do cenário de um jogo a verbos que formariam as mecânicas principais.

A face instrumental dos verbos também se destaca nos contextos dos jogos, através das pessoas verbais, pronomes pessoais e desinências verbais, reveladores de tipos de envolvimento do jogador com o seu avatar, com o mundo do jogo ou com a narrativa.

Outros tipos de marcas as quais me atendo são as formas implícitas e formas do silêncio, pois, como bem lembra Verón, “as ausências, aqui como em toda a parte, dizem tanto quanto as presenças” (VERÓN, 2004, p. 49).

As formas implícitas serão representadas pelo pressuposto e pelo subentendido. As duas formas se distinguem como explicado por Maingueneau (2006) e Orlandi (1999). O pressuposto é inscrito na própria forma linguística e não depende de contexto para fazer sentido. Criando um exemplo similar aos dados pelos autores, em “Ana parou de jogar”, está pressuposto que Ana jogava antes. O subentendido, ao contrário, é associado a um contexto particular e é “decifrado” pelo destinatário. No mesmo exemplo, dependendo do contexto, pode estar subentendido que Ana entrou na idade adulta, considerava jogar um passatempo juvenil e não tem mais tempo para jogar. Em outro contexto pode estar subentendido que Ana abandonou a carreira de jogadora profissional de e-Sports. O pressuposto também pode ser negado pelo destinatário, que tem a possibilidade de se refugiar no sentido literal.

As formas do silêncio, segundo Orlandi (2007), não devem ser confundidas com as formas implícitas. O silêncio é o não-dito e não o que é dito implicitamente. Apesar disso, o silêncio também é matéria significativa.

Por isso distinguimos entre: a) o silêncio fundador, aquele que existe nas palavras, que significa o não dito e que dá espaço de recuo significativo, produzindo as condições para significar; e b) a política do silêncio, que se subdivide em: b1) silêncio constitutivo, o que nos indica que para dizer é preciso não-dizer (uma palavra apaga necessariamente as “outras” palavras); e b2) o silêncio local, que se refere à censura propriamente (àquilo que é proibido dizer em uma certa conjuntura) (ORLANDI, 2007, p. 24).

O trabalho sobre as marcas no texto acompanhou toda análise e foi uma das bases para a construção de mapas como parte do processo analítico, que será tratado mais à frente.

5.2.2 Transcrições de textos

Entre os três diferentes textos da *corpora*, o estável texto escrito da dissertação (doravante Corpus 1) foi somente revisitado, enquanto o *corpus* composto de vídeos (Corpus 2) e o *corpus* obtido nas entrevistas (corpus 3) necessitaram ser transcritos como primeiro passo da análise. Vídeos e falas em entrevistas são ricos em matérias significantes além da linguagem verbal e a transcrição desses textos envolve um processo de tradução e simplificação. Como “não há um modo de coletar, transcrever e codificar um conjunto de dados que seja ‘verdadeiro’ com referência ao texto original” (BAUER; GASKELL, 2002, p. 344), aqui procuro explicitar os recursos empregados.

Foram feitas transcrições do texto das falas de maneira integral, assim como das anotações feitas na revisão do Corpus 1. Entretanto, os vídeos do YouTube e as gravações das

entrevistas foram mantidos como *corpus* da pesquisa, enquanto as transcrições foram usadas somente como material de apoio na forma de texto escrito.

Analisando os vídeos, levei em consideração o registro da narração dos locutores jogando e os acontecimentos em vídeo. Por exemplo, em determinado momento, um dos *youtubers* pega uma lata de cerveja no mundo do jogo, mas narra que está pegando um *painkiller*⁵². Apesar de serem objetos bem diferentes, os dois têm a mesma função de recuperar uma pequena medida de saúde do avatar. Caso a análise fosse feita usando somente as transcrições como texto, esse tipo de observação não seria possível.

As entrevistas foram transcritas por mim mesma, a partir das gravações de áudio, incluindo todas as palavras faladas e notas com observações, que podiam ser sobre entonações que se destacaram, ênfases pertinentes, pausas ou interrupções. Em suas falas, os participantes usaram termos específicos do mundo dos jogos, em sua maioria em língua inglesa, que designavam mecânicas de jogo, classificações, itens etc., o que tornou a transcrição mais desafiadora.

5.2.3 Esquema de codificação

O primeiro passo da análise consistiu na criação de um “esquema de codificação” (BAUER; GASKELL, 2002; COTE; RAZ, 2015), para um primeiro mapeamento e descrição/caracterização dos enunciados (Tabela 3). Nenhum material – vídeos, gravações e transcrições – foi abandonado após a codificação seguindo como material de apoio e consulta permanente.

⁵² *Painkiller*, literalmente “mata-dor”, são como são chamados os analgésicos em inglês.

Tabela 3 - Esquema de codificação de textos

Condições de consumo discursivo do jogador	Contexto Existencial	Textos relacionados ao contexto existencial do jogador
	Contexto Situacional	Textos relacionados ao contexto situacional do jogador
	Contexto Tecnológico	Textos relacionados ao contexto tecnológico do jogador
	Contexto Intertextual	Textos relacionados ao contexto intertextual do jogador
	Recepção do jogo	Forma com a qual escolheu os jogos Nível de dificuldade escolhido
	Reconhecimento do Jogo	Gêneros que podem ser atribuídos a BS e/ou DEHR Outros jogos citados como de mesmo gênero
Dimensões ficcional e real da relação do jogador com o jogo	Ações no jogo	Falas sobre ações dentro do mundo dos jogos (destacando verbos)
	Escolhas morais	Ações as quais o jogador atribui escolhas morais
	Atributos de saúde do avatar	Escolhas para aperfeiçoar os atributos do avatar, que podem aumentar as medidas de saúde e de poder
	Insumos e saúde	Itens coletados que interferem na saúde ou no poder do avatar
	Saúde x Vida	Termo usado pelos jogadores Explicação para possível motivo para <i>health</i> ser traduzido como “vida”
	Ficção científica e saúde	Relações que os jogadores fazem com o tema de ficção científica dos jogos e a saúde no mundo não digital.
	Envolvimento	Falas que dão pistas sobre tipos de envolvimento do jogador com o jogo.

Fonte: produção da autora.

5.3 MAPAS COMO CONSTRUÇÃO METODOLÓGICA

Após a aplicação dos esquemas de codificação aos três tipos de *corpus*, a análise prosseguiu por caminhos experimentais com a representação visual dos achados na forma de mapas, que aparecem no capítulo seguinte, durante a apresentação da análise. Esses mapas foram criados não somente como uma representação visual de resultados, mas as criações visuais em si se constituíram como uma forma própria de análise, cujo produto – os mapas – também contribuiu para a percepção de semelhanças e desvios durante a análise comparativa. A análise foi, então, sendo tecida como uma cartografia experimental, pela construção sucessiva de mapas de consumo de sentidos de saúde.

5.3.1 Mapas das condições de consumo discursivo

Os primeiros mapas estão nas figuras 8, 9 e 10 e visualizam as condições de produção discursiva dos interlocutores, durante o consumo dos jogos. São três mapas equivalentes aos

três *corpus*, formados como representantes de três movimentos diferentes do circuito de consumo discursivo. Evidenciar visualmente essas condições correspondentes a três diferentes movimentos também é uma forma de comparar e encontrar repetições e diferenças.

O desenho dos mapas é baseado em parte nas representações visuais do Modelo de Comunicação como Mercado Simbólico (ARAUJO, 2002) e no Modelo de Análise Relacional de Jogos (VASCONCELLOS, 2013; VASCONCELLOS, et al., 2017). Nesse mapa são destacados os contextos existencial, intertextual, situacional e tecnológico dos interlocutores, e as formas de recepção e reconhecimento do jogo.

5.3.2 Mapas na dimensão ficcional dos jogos

Como BS e DEHR foram escolhidos em parte por serem obras de ficção científica, que contam histórias onde temas de saúde têm centralidade no enredo, decidi dedicar um mapa que prioriza a dimensão ficcional dos jogos para cada *corpus* de análise, que são apresentados no capítulo seguinte das figuras 11, 12 e 13.

Juul (2011) chega à conclusão de que, embora seja possível fazer uma distinção entre as dimensões ficcional e real em um jogo, essas dimensões funcionam de forma entrelaçada e se reforçam mutuamente. Dessa forma, tenho em mente que a divisão em ficcional e real aqui é somente uma divisão em duas dimensões analíticas e não uma pretensão de isolar uma dimensão da outra de modo estanque. Assim, é possível que aspectos reais possam também estar presentes no mapa da dimensão ficcional e vice-versa.

Um tópico do roteiro de entrevistas foi especialmente elaborado para estimular falas que produzissem textos que dessem corpo para a análise da etapa de apropriação de sentidos. Como uma característica levantada como importante nesses jogos foi o fato de serem enquadrados como ficção científica, solicitei aos jogadores que explicassem sobre como aquelas histórias poderiam estar relacionadas a preocupações sobre a saúde, no momento que foram criadas. Esta não foi uma pergunta fácil de se responder, visto que os jogos são tidos como produções de entretenimento, mas os participantes se empenharam em contribuir.

5.3.3 Mapas na dimensão real dos jogos

Os três mapas que priorizaram a dimensão real dos jogos foram construídos para visualizar aspectos das regras e mecânicas de jogo, as escolhas dos jogadores e as palavras usadas por estes para descrever esses processos. Eles estão apresentados nas figuras 14, 18 e 24.

Alguns elementos não eram designados mediante um termo apenas, por isso no mapa ganharam nuvens de palavras em que visualizamos os termos de forma proporcional à

respectiva incidência no texto. A construção dessas nuvens não foi feita de forma automatizada, pela simples incidência das palavras no texto, mas por uma nova análise feita por mim, levando em consideração os contextos do uso na incidência de cada palavra. Por exemplo, para criar uma das nuvens de palavras, não foram contadas todas as vezes que a palavra plena “saúde” foi usada no texto, mas somente o número de vezes que ela aparecia no contexto dos atributos de saúde do avatar.

Após identificar as palavras que deveriam fazer parte da nuvem, com uma contagem baseada nos contextos de utilização, foi produzido um arquivo de texto com cada palavra sendo repetida o respectivo número de vezes. O texto obtido foi copiado e colado no software *Wordle*TM, uma ferramenta de criação de nuvens de palavras como uma forma de visualização de informação (VIEGAS; WATTENBERG; FIENBERG, 2009), que exhibe o tamanho das palavras de maneira proporcional ao número de vezes que elas aparecem no arquivo de texto.

5.3.4 Mapa de dimensões do envolvimento dos jogadores

Segundo Calleja (2011), as dimensões do envolvimento são experimentadas inconscientemente durante o processo interpretativo e comunicativo e possuem um papel importante no direcionamento da atenção de certos aspectos da realidade. Neste mapa, pretendo destacar esse direcionamento da atenção que se relaciona a temas na saúde e à conceituação de saúde. Para tanto, me apropriei também da representação visual hexagonal do Modelo do Envolvimento do Jogador de Calleja, que identifica seis dimensões do envolvimento (sinestésico, espacial, compartilhado, narrativo, afetivo e lúdico) e indica que cada experiência pode ser mais ou menos internalizada, podendo ser separada em uma fase de microenvolvimento e uma fase de macroenvolvimento (CALLEJA, 2011). O *corpus* de vídeos corresponderá ao microenvolvimento, enquanto os *corpora* de textos da dissertação e de entrevistas corresponderão ao macroenvolvimento.

O roteiro de entrevistas não foi planejado para explorar as dimensões do envolvimento dos jogadores, pois os objetivos da pesquisa não orientam para tal análise. Aqui, as dimensões do envolvimento foram apropriadas como mais uma dimensão de análise dos textos, com potencial para fazer revelar efeitos de sentido que se relacionam à saúde, no polo do consumo discursivo.

5.4 SÍNTESE DOS PROCEDIMENTOS ANALÍTICOS

Metodologicamente falando, a análise dos discursos dos textos foi concretizada em quatro etapas:

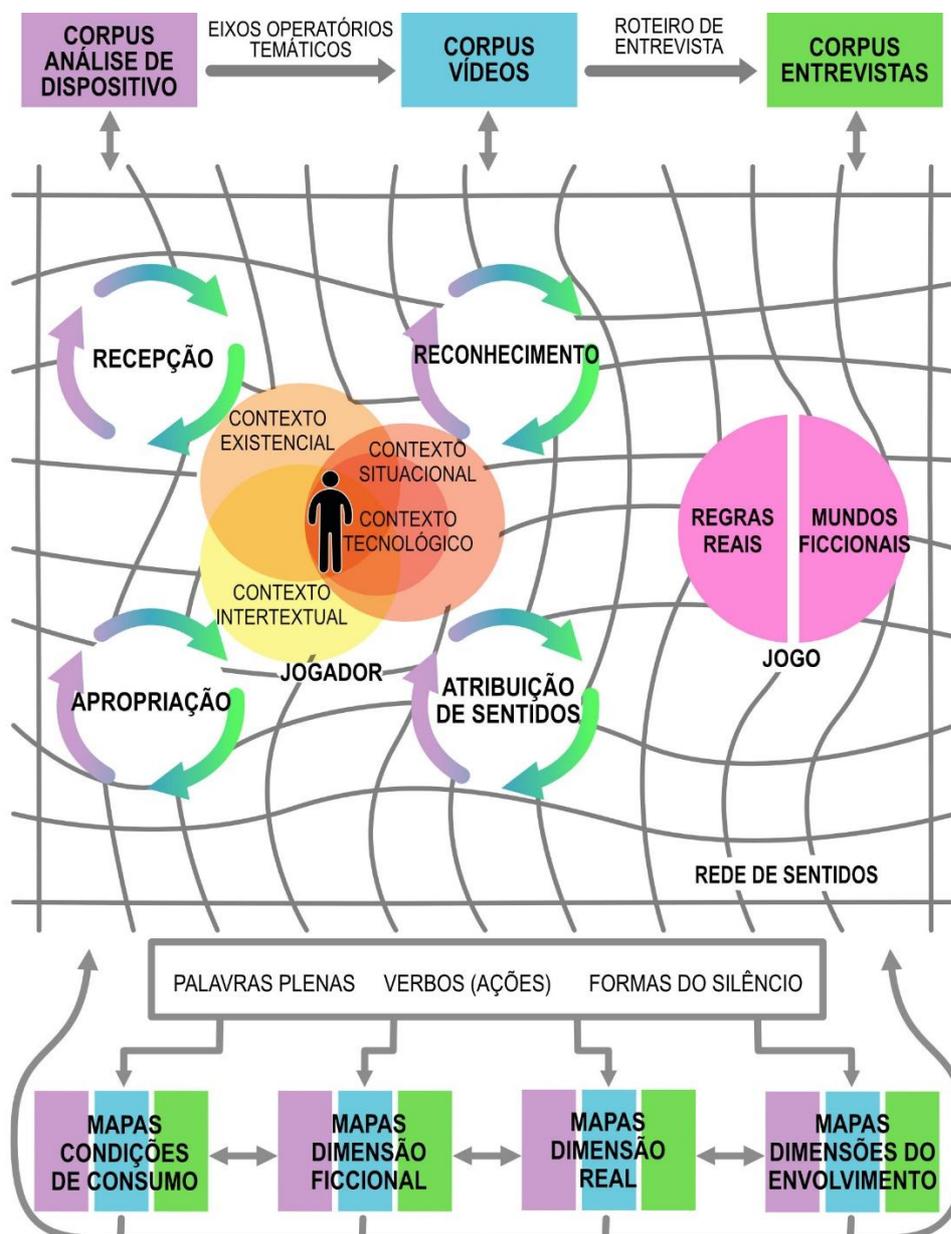
- **Etapa 1** - Primeira análise dos textos da dissertação e estabelecimento de um primeiro modelo analítico para os vídeos;
- **Etapa 2** – Análise de vídeos
 - Transcrição de falas de vídeos, com anotações de observações e informações não verbais;
 - Mapeamento e descrição/caracterização dos enunciados nos vídeos, na forma de um esquema de codificação;
 - Análise dos textos dos vídeos, com destaque para as palavras plenas e instrumentais, para as formas do silêncio e do envolvimento;
- **Etapa 3** – Análise de entrevistas
 - Elaboração de roteiro de entrevista baseado no esquema de codificação de vídeos;
 - Transcrição de falas de entrevistas, com anotações de observações e informações não verbais;
 - Mapeamento e descrição/caracterização dos enunciados nas falas, na forma de um esquema de codificação;
 - Análise dos textos de entrevistas, com destaque para as palavras plenas e instrumentais, para as formas do silêncio e do envolvimento;
- **Etapa 4** – Construção de mapas
 - Revisão dos esquemas de codificação do *corpus* da dissertação e do *corpus* de vídeos, baseada na codificação do *corpus* das entrevistas;
 - Construção de mapas referentes às condições de produção dos textos de cada *corpus*;
 - Construção de mapas referentes à dimensão ficcional da relação dos jogadores com os jogos nos textos de cada *corpus*;
 - Construção de mapas referentes à dimensão real da relação dos jogadores com os jogos nos textos de cada *corpus*;
 - Construção de mapas referentes ao envolvimento dos jogadores com os jogos nos textos de cada *corpus*.

Embora formem uma sequência lógica, estas etapas não foram seguidas de maneira estanque ou mesmo rigorosamente sequenciada. Com o avançar da análise, cada etapa foi sendo revisitada e aprimorada.

5.5 MODELO DE ANÁLISE DO CONSUMO SIMBÓLICO.

O modelo de análise desenvolvido para esta pesquisa tem sua representação visual na figura 7, que reúne o percurso metodológico apresentado neste capítulo.

Figura 7 - Representação visual do modelo de análise



Fonte: produção da autora.

O desenho evidencia meu interesse pelo consumo simbólico na relação do jogador com o jogo. Tanto o jogo quanto o jogador são ponto de passagem na circulação do sentido dentro da rede das práticas discursivas.

O dispositivo do jogo é compreendido como constituído por mundos ficcionais e regras reais. A articulação dos contextos do jogador codetermina as condições de consumo simbólico.

O consumo simbólico se desdobra em quatro movimentos: recepção, reconhecimento, atribuição de sentidos e apropriação.

A *corpora* para análise, nesse caso específico, foi constituída por 3 *corpus* de diferentes naturezas: *corpus* de texto de análise de dispositivo de jogo, do qual foram retirados eixos operatórios temáticos a serem aplicados na análise do *corpus* de vídeos do YouTube, que por sua vez apoiou a criação do roteiro de entrevistas para o *corpus* de entrevistas com participantes.

A *corpora* passou por esquemas de codificação para ser reduzida em elementos que compuseram quatro tipos de mapas: condições de consumo, dimensão ficcional, dimensão real e dimensões do envolvimento. Cada tipo gerou três mapas, cada um referente ao respectivo *corpus*.

6 AS REDES DE SENTIDOS

A construção e a análise das redes de sentidos relacionados à saúde foram feitas a partir de três *corpus*: 1 - texto da análise do dispositivo dos jogos na dissertação de mestrado; 2 - vídeos sobre BS e DEHR de canais do YouTube; 3 - entrevistas com jogadores. A partir de cada *corpus* foram produzidos quatro tipos de mapas: condições de consumo discursivo dos respectivos jogadores; redes de sentidos pela dimensão ficcional dos jogos; redes de sentidos pela dimensão real dos jogos; e redes de sentidos pelas dimensões do envolvimento dos jogadores com os jogos, que pode incluir o envolvimento com as dimensões ficcional e real desses jogos.

6.1 CONDIÇÕES DE CONSUMO DISCURSIVO

Primeiro apresentarei as condições de consumo discursivo correspondentes aos jogadores dos três diferentes tipos de *corpus* analisados. A jogadora analista do *corpus* 1; os jogadores *youtubers* do *corpus* 2; e os jogadores entrevistados do *corpus* 3. Essas condições são influenciadas pelo lugar de interlocução desses jogadores, que é codeterminado pela articulação de contextos. Essas condições de consumo são apresentadas também na forma de mapas. Os mapas não foram gerados como somente ilustração de cada análise, mas por um processo simultâneo, sendo a própria construção dos mapas uma forma de análise.

6.1.1 Condições de consumo da jogadora analista

Este primeiro mapa reúne características que serão comuns aos mapas seguintes: à esquerda são destacados alguns contextos de cada participante; depois, estão resumidos achados relacionados ao movimento de recepção; em seguida, os achados relativos ao movimento de reconhecimento. Esses achados desses dois movimentos se configuraram como condições de produção dos movimentos seguintes de recepção e apropriação, que serão tratados nos tipos de mapas seguintes.

Figura 8 - Mapa de condições de consumo da jogadora analista



Fonte: produção da autora.

Nesse movimento de reconhecimento, criei uma separação entre as palavras predominantemente pertencentes às dimensões real e ficcional. As palavras relacionadas a BS foram colocadas em azul na parte superior e as relacionadas a DEHR em marrom na parte inferior. As palavras em preto sinalizam aquelas que são comuns aos dois jogos.

Os dois jogos são representados por imagens de suas respectivas capas. Elas são do mesmo tamanho na Figura 8 porque a análise da dissertação comparava os dois jogos de forma equilibrada.

6.1.1.1 Contextos da jogadora analista

O texto de análise de dispositivo dos jogos que foi convertido em corpus para esta pesquisa foi escrito por uma **pesquisadora** que não cultivava o hábito de jogar outros jogos semelhantes a BS e DEHR, se considerava **inexperiente** e também não havia jogado nenhum dos dois previamente. As sessões de jogo não foram feitas por diversão, ou outro objetivo desinteressado, mas especificamente para uma análise de dispositivo de jogo para fazer emergir **sentidos de saúde**. Antes do início das sessões de jogo, a jogadora analista elaborou um dispositivo de análise, que contava com uma matriz conceitual, dividida em **cinco perspectivas para a conceituação de saúde**, e com uma matriz analítica, que listava os elementos dos jogos a serem levados em consideração. As cinco perspectivas da conceituação de saúde se converteram em tópicos que agrupavam os achados da análise, esses tópicos aparecem como um pentágono no mapa da Figura 11.

Devido à falta de experiência, cada avanço no jogo era uma novidade e um desafio. O que tornou possível chegar ao final dos dois jogos, além do aprendizado que os próprios jogos

proporcionaram, foi a escolha do modo mais fácil entre as três gradações de dificuldade que cada jogo proporciona. Também foram essenciais os vídeos de outras pessoas jogando, disponibilizados no **YouTube**, que eram consultados quando a superação de alguns desafios se tornava muito demorada e comprometia o avanço da análise.

Os jogos escolhidos podiam ser jogados em **PC**, além dos chamados consoles de mesa. A jogadora analista investiu na montagem de um computador com uma configuração especialmente planejada para atender aos requerimentos de BS e DEHR. Estes não são jogos que podem ser jogados casualmente em um *smartphone* ou computador de uso corriqueiro e requerem investimento de tempo e estrutura, assim como também exigem concentração. A analista jogou usando teclado e *mouse* como é comum em jogos de computador. Além disso, numerosas capturas de tela eram feitas durante as sessões, junto com pausas para anotações.

Os dois jogos foram adquiridos pela plataforma *online Steam* (2019), que além de loja, inclui outros recursos como rede social e espaço de armazenamento de produções dos jogadores. Não foi usado nenhum *mod*⁵³ ou código para alterar os jogos, que foram jogados no idioma inglês tanto nas dublagens quanto nas legendas e mensagens de sistema.

6.1.1.2 Movimento de recepção dos jogos pela jogadora analista

Os dois jogos oferecem três opções de graus de dificuldade. Por causa de sua inexperiência, a jogadora analista optou sempre pela opção que seria mais **fácil**. Em BS, optou por *Easy – You’re new to shooters*⁵⁴, e em DEHR por *Tell me a story – You play games for their story and experience, not for their challenge or competitiveness. Enjoy the Deus Ex experience!*⁵⁵.

6.1.1.3 Movimento de reconhecimento dos jogos pela jogadora analista

Durante sua pesquisa, a jogadora analista havia selecionado BS e DEHR por considerá-los jogos **AAA** (*triple A*), tendo alcançado sucesso de público e crítica. Foram jogos percebidos como aqueles com uma narrativa mais elaborada e aspecto visual mais aprimorado, ou seja, jogos com investimentos de tempo e recursos significativos, capazes de criar mundos ficcionais detalhados e precisos (JUUL, 2005). Como aquele trabalho era uma análise de dispositivo, que não envolvia uma análise de pessoas jogando *online*, os dois também foram escolhidos por serem *single player*.

⁵³ *Mod* designa principalmente um programa que altera ou acrescenta elementos na interface ou nas mecânicas de jogo, mas também pode ser usado para designar uma gama de atividades e relações me torno das alterações de jogos digitais (SCACCHI, 2010).

⁵⁴ “Fácil – Você é novo nos jogos de tiro” (Tradução nossa)

⁵⁵ “Me conte uma história – Você joga pela história e pela experiência que o jogo proporciona, não pelo seu desafio e competitividade. Divirta-se com a experiência de Deus Ex!” (Tradução nossa)

Uma forma importante de reconhecer BS e DEHR foi como histórias de **ficção científica**, em que a saúde tem centralidade no tema. O texto original da dissertação não destacava uma divisão por gêneros e nem o conceito de gênero como chave para o reconhecimento. Nessa “reanálise” retomei e reorganizei os “fragmentos” que me deram pistas de como os dois jogos foram reconhecidos naquela etapa.

Segundo a forma com que é apresentado na dissertação, **BS** é um jogo de 2007, o que torna possível que alguns seus elementos da categoria Infraestrutura⁵⁶ já possam estar ultrapassados, visto o acelerado surgimento de novas tecnologias para o desenvolvimento de jogos na última década. BS foi apontado como “**sucessor espiritual**” de *System Shock 2*, um jogo ainda mais antigo de sucesso, lançado pela mesma empresa em 1999. BS foi chamado de “sucessor espiritual” porque seu enredo não fazia parte do mesmo universo ficcional, a ponto de ser chamado de sequência ou prequela⁵⁷, mas a semelhança estava nos sistemas dos dois jogos, em uma relação “interprocedimental”.

O gênero de BS pela dimensão ficcional foi identificado como **ficção científica**, subgênero derivativo do *cyberpunk* e **horror**. Seu gênero pelo ponto de vista da dimensão real foi identificado como **jogo de tiro em primeira pessoa, com gráficos em 3D**.

DEHR é um jogo de 2011, um pouco mais recente que BS. Ele também possui uma relação intertextual com o jogo *Deus Ex* (2000), lançado 11 anos antes. Seu gênero na dimensão real foi identificado como **jogo de tiro em primeira pessoa com gráficos em 3D**, que funciona como um jogo de **aventura** com elementos de **RPG**⁵⁸, combate, *stealth*⁵⁹, *hacking*⁶⁰ e habilidades sociais. Apesar de se manter na categoria de jogo em primeira pessoa, durante a análise foi destacado que o jogo oscila para a **terceira pessoa**, por meio de um recurso para facilitar a mecânica de *stealth*. O gênero de DEHR pela dimensão ficcional foi principalmente identificado como *cyberpunk*. Seu enredo é uma **prequela de Deus Ex** e se passa no ano de 2027, um futuro próximo.

⁵⁶ Infraestrutura aqui se refere a uma categoria que inclui a base tecnológica que sustenta o jogo.

⁵⁷ *Prequela* ou *prequência* é um neologismo para uma obra narrativa que contém elementos ambientados no mesmo universo ficcional de uma obra anteriormente lançada, cuja história antecede ao trabalho anterior, apresentando eventos que ocorreram antes da narrativa da obra original.

⁵⁸ RPG ou *Role-playing Game* é um jogo digital onde o jogador encarna um único personagem com uma missão a cumprir, possuindo habilidades próprias passíveis de aprimoramento ou ampliação ao longo do jogo. Estes jogos são uma simplificação e adaptação dos RPGs tradicionais (não digitais) jogados em grupo (VASCONCELLOS, 2013).

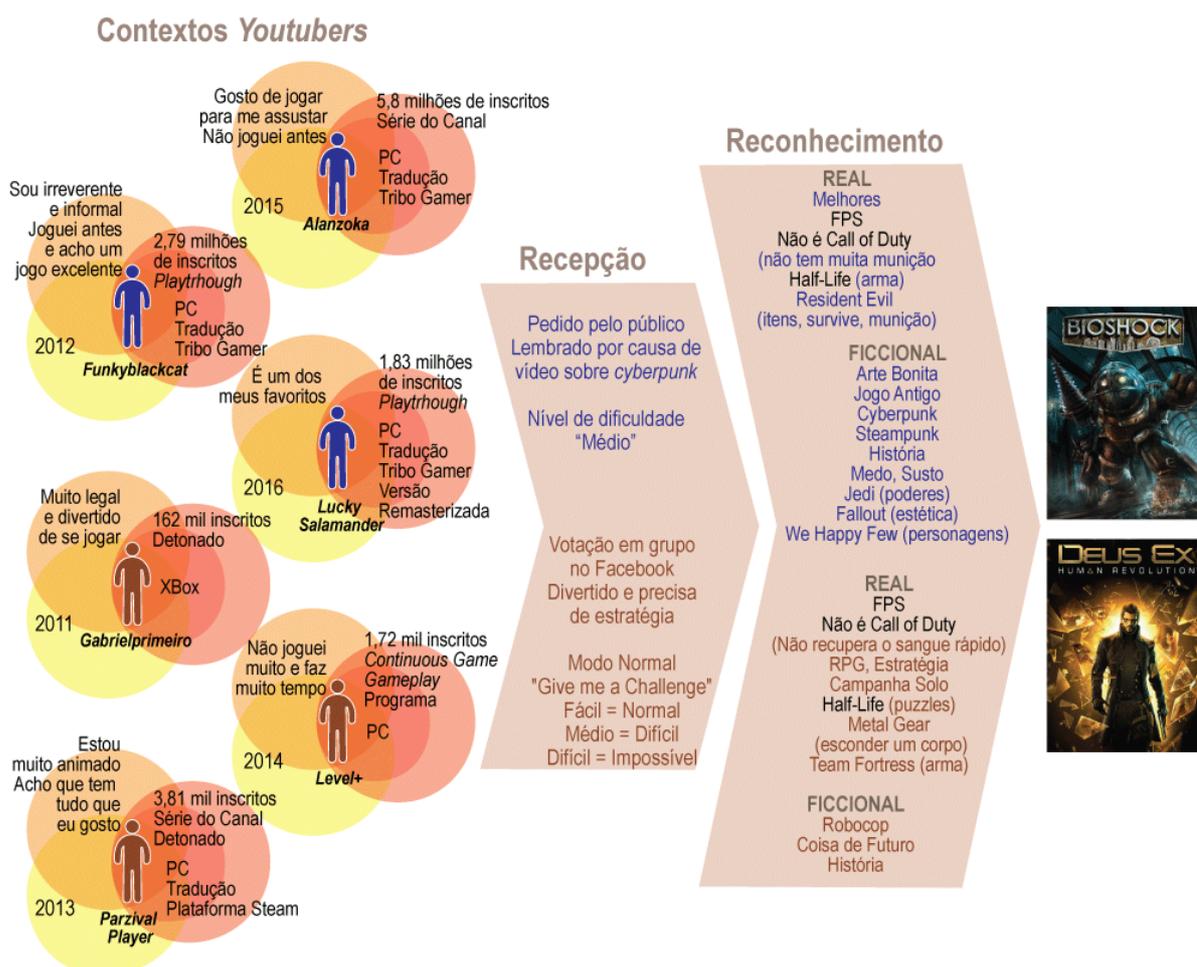
⁵⁹ *Stealth* pode ser entendido como mecânicas de jogo em que o jogador deve se mover entre locações sem ser detectado por entidades como câmeras ou guardas controlados pela inteligência artificial do jogo (XU; TREMBLAY; VERBRUGGE, 2014).

⁶⁰ *Hacking* está sendo usado aqui para uma mecânica de jogo em que há representações de hackeamento de sistemas dentro do mundo do jogo.

6.1.2 Condições de consumo dos jogadores *youtubers*

Os desenhos dos contextos ilustram indivíduos. As diferenças entre os contextos desses indivíduos me pareceram relevantes para a análise e optei por destacar essas diferenças em vez de agrupá-los como uma comunidade discursiva. No mapa, foi colocado um resumo dos contextos de cada jogador, colorindo de azul o ícone dos que jogaram BS e de marrom os que jogaram DEHR.

Figura 9 - Mapa de condições de consumo dos youtubers



Fonte: produção da autora.

Os vídeos de sessões de jogo de BS e DEHR que fizeram parte do *corpus* pertencem a seis canais do YouTube e foram gravados por homens jovens (entre 18 e 28 anos) que falam português do Brasil. Eles demonstram ter experiência gravando vídeos e jogando jogos relativamente semelhantes a BS e DEHR, quando observo outros de seus vídeos publicados antes.

Esses jogadores também não jogaram de forma desvinculada de interesses comerciais, pois jogar era uma forma de produzir conteúdo para seus respectivos canais. Enquanto jogam,

ocupam o lugar de jogadores e de *youtubers*. Como *youtubers*, todos adotam uma modalidade enunciativa que parece própria de canais do YouTube. Em cada vídeo, cada um deles fala diretamente com seu destinatário/interlocutor ao iniciar com uma fala introdutória de boas-vindas e ao encerrar com uma fala de despedida. Essas falas também incluem pedidos para o interlocutor se inscrever no canal, clicar em “curti” e deixar comentários na página do vídeo. Esses pedidos são sempre repetidos no final do vídeo, junto de votos de que todos tenham gostado.

6.1.2.1 Contextos dos *youtubers*

Entre os seis canais, *Alanzoka* é o canal com o maior número de pessoas inscritas, contando com **5,8 milhões**. Nele, encontrei algumas características que correspondem à técnicas listadas por Pietruszka (2016) como as comumente usadas pelos *youtubers* de jogos de maior popularidade no mundo: cada vídeo recebe um título chamativo e em caixa alta; o locutor conta que gosta de jogos de horror e os escolhe para se assustar; ele reage a eventos do jogo com gritos e xingamentos; os vídeos possuem um tom pessoal, pois *Alanzoka* é o nome do canal e também como o locutor chama a si mesmo, sempre mostrando seu rosto em cada vídeo; *Alanzoka* se mantém em contato com seu público também em outras mídias sociais fora do YouTube.

Alanzoka conta que **gosta de se assustar jogando jogos de terror** e que BS é um jogo considerado por muitos como um dos melhores jogos já feitos e que ele sempre quis jogar, mas acabou demorando anos. Ele gravou em **2015** e pede desculpas por estar oito anos atrasado desde o lançamento de BS. Antes deste jogo, ele gravou suas sessões jogando *Rise of the Tomb Raider* (2015), que era recém lançado. Ele apresenta o primeiro vídeo de BS chamando de “mais um vídeo de uma **série no canal**”. Diferente dos outros *youtubers*, ele não categoriza seu vídeo usando nenhum termo como *Playthrough*, *Walkthrough* ou “Detonado”, mas publicou uma série de vídeos de BS até chegar ao final do jogo. Ele grava os vídeos **jogando BS pela primeira vez**, dando um caráter mais espontâneo, com muitos gritos de susto, apresentando características de “vídeos de reação”.

No canal *Funky Black Cat*, o locutor afirma que grava vídeos para fazer comentários divertidos e interessantes e que tem um estilo **irreverente e informal**. Seu canal conta com **2,79 milhões** de inscritos, um pouco menos da metade dos de *Alanzoka*. Ele inicia apresentando somente como mais um vídeo, mas logo em seguida comenta que o vídeo pode virar um *playthrough*, ou seja, ele publica o primeiro vídeo de uma série sem ter a certeza de que irá

gravar até chegar ao final do jogo, o que realmente não aconteceu. Ele conta que resolveu gravar jogando BS logo depois de assistir um vídeo do canal Poligonautas⁶¹, também do YouTube, que tratava do tema *cyberpunk e steampunk*. Os vídeos foram publicados em *Funky Black Cat* em 2012, cinco anos depois do lançamento de BS.

Funky Black Cat é o nome do canal e não sei como o locutor dos vídeos se chama. Ele conta que escolheu gravar os vídeos sobre BS por considera-lo um **jogo excelente**. Nos primeiros vídeos, o locutor não mostra seu rosto, só podemos ouvir sua voz. Somente a partir do quarto vídeo da série de BS que passa a ser acrescentada uma segunda tela em miniatura no canto superior direito com as imagens do jogador jogando de forma sincrônica com as imagens do jogo, assim como ocorre nos vídeos de *Alanzoka*.

Antes de gravar, o locutor de *Funky Black Cat* **já havia jogado BS** e, diferente de *Alanzoka*, enquanto joga vai dando várias explicações sobre o que está sendo mostrado na tela e sobre a história de fundo. O locutor também indica que o uso de **PC** é preferencial nesse gênero de jogo pois “FPS⁶² é sempre melhor em PC⁶³”.

O locutor de *Lucky Salamander* caracteriza seu canal como bem simples e conta que grava jogando do começo ao fim de cada jogo. Ele nomeia seu vídeo incluindo o termo *playthrough* e realmente publicou uma série de vídeos até chegar ao final de BS. O canal conta com **1,83 milhões de inscritos**, cerca de 1/3 dos inscritos de *Alanzoka*. O locutor de *Lucky Salamander* não mostra seu rosto nos vídeos de sessões de BS nem de outros jogos, mas encontrei um vídeo em que ele aparece mostrando um modelo de monitor novo, que havia acabado de adquirir. É mais provável que ele ache desnecessário gravar imagens de si mesmo jogando, em vez de estar sendo cauteloso com sua imagem exposta no YouTube.

O locutor de *Lucky Salamander* conta que BS já era um dos seus jogos preferidos. Seu vídeo é o mais recente de BS, publicado em 2016 porque está divulgando a **versão remasterizada** de BS, lançada no mesmo ano.

⁶¹ O canal *Poligonautas* foi excluído do YouTube e seus vídeos não podem ser acessados.

⁶² FPS é uma sigla para a expressão em inglês *first-person shooter*, usada para designar jogos de tiro com visão em primeira pessoa, um gênero ainda considerado como o mais popular entre os jogos digitais (VOORHEES; CALL; WHITLOCK, 2012).

⁶³ Esta opinião, muito difundida entre os jogadores que usam PC, se deve ao controle mais fino que o mouse pode proporcionar em jogos que exigem uma mira precisa para se atirar em alvos.

Nenhum dos dois jogos foi adquirido com dublagens ou legendas em português, mas os três canais que gravaram vídeos de BS usaram um *mod* disponibilizado pelo **site de tradução Tribo Gamer**⁶⁴ que acrescenta **legendas em português**, somente para **PC**.

Os três canais acima, de onde encontrei vídeos sobre BS, são também os três canais com maior número de inscritos, com números na casa dos milhões, enquanto os canais abaixo onde encontrei vídeos sobre DEHR não passam da casa dos milhares.

Gabrielprimeiro é o canal que mais tem informações na página “sobre”: seu locutor conta que foi adquirindo experiência e conhecimento desde que iniciou o canal em 2009 e que é “uma pessoa tranquila, direta, sarcástica e que gosta muito de aprender sobre diversas coisas. O canal é o mais antigo dentre os seis, mas isso não fez com que fosse o canal com mais inscritos, pois conta com **162 mil**.

Nos vídeos de sessões de jogo de DEHR e também de outros jogos, não posso ver o rosto do *youtuber*, somente as imagens do jogo. Entretanto, a partir de 2015 foram incluídos outros tipos de vídeo, em que ele se apresenta como *Gabrielprimeiro* e se mostra para a câmera como uma pessoa que fala de suas experiências de vida, dá conselhos para os mais jovens e mostra imagens de eventos de jogos em que compareceu.

No primeiro vídeo da série sobre DEHR, ele conta que acha esse jogo “**muito legal e divertido de se jogar**” e apresenta o vídeo como do tipo “**detonado**”. Entre os três canais selecionados com vídeos sobre DEHR, foi o único que publicou vídeos até o final do jogo, realmente cumprindo sua proposta de “detonado”.

Enquanto jogava, este foi o *youtuber* que mais incluiu assuntos sobre a atividade de publicar vídeos no YouTube em si, fazendo reclamações sobre outros canais ou sobre pessoas que marcavam seu vídeo como “não gostei” por causa de desavenças. Enquanto os demais *youtubers* usam modalidades enunciativas mais voltadas para o entretenimento, com reações e piadas, *Gabrielprimeiro* é quem fala em um tom mais sério, mostrando como o jogo funciona e comentando sobre o enredo do jogo.

Quase todos jogaram usando um PC, somente *Gabrielprimeiro* usa o console **Xbox** para jogar DEHR. Sua página “sobre” demonstra a importância dada aos computadores e consoles, pois há uma lista detalhada da configuração desses equipamentos usados durante a gravação dos vídeos. Por usar Xbox, não tem acesso a *mods* que adicionam legendas em português ao jogo e reclama que os produtores de jogos se esquecem do Brasil e raramente lançam jogos

⁶⁴ Disponível em <<http://tribogamer.com>>

com legendas ou dublagens em português. Os vídeos de DEHR foram gravados no ano de seu lançamento em **2011**. Ele reclama que está mais acostumado a jogar *Call of Duty* e por isso se confunde nos controles, que são diferentes.

O canal *Parzival Player* conta com **3,81 mil inscritos** e somente apresenta seu canal como um lugar surpreendente para conhecer os melhores jogos e ter motivo para jogar. O locutor apresenta seu vídeo de DEHR como o primeiro de mais uma **série no canal** e no título do vídeo inclui o termo “**detonado**”, mas não grava vídeos até chegar ao final do jogo.

O *youtuber* se apresenta como **muito animado** e afirma que “**DEHR tem tudo que eu gosto**”. Ele publica seu vídeo em **2013** e diz que lembra do filme *Jogos Vorazes* por causa da roupa de uma personagem.

Entre os canais que gravaram vídeos de DEHR, somente o *Parzival Player* usou um *mod* para acrescentar legendas em português usando o **PC**, que obteve na **Plataforma Steam** e deixa claro que não teria conseguido sem as dicas de um amigo.

O canal *Level+* é o que menos aplica as técnicas listadas por Pietruszka (2016) e também o canal que conta com menos inscritos: **1,72 mil**. Este é o único dos seis canais que não pertence a uma pessoa, mas a um grupo, do qual não tenho acesso à identidade de seus integrantes.

Os vídeos foram publicados em **2014** e o locutor conta que já havia passado muito tempo desde que jogou DEHR pela primeira vez e que havia jogado muito pouco. Apesar de no título nomear o vídeo como *gameplay*, o locutor o apresenta como mais um “**programa**” (no mesmo sentido de programa de TV) *Continuous Game*. Na sua fala, *gameplay* tem um outro sentido, que é referente à ação do jogador no jogo, pois avisa que o primeiro vídeo tem pouco *gameplay* porque é composto basicamente de *cutscenes*.

Apesar de sua proposta inicial ter sido jogar do início ao fim, ele não publica vídeos até o final de DEHR. Antes, havia publicado vídeos jogando *Mafia II DLC: Jimmy's Vendetta* e *Shelter*, mas conta que não concluiu nenhum dos dois porque não estavam gerando visualizações significativas no canal.

6.1.2.2 Movimento de recepção dos jogos pelos *youtubers*

Alanzoka conta que escolheu gravar uma série de BS porque foi um jogo muito **pedido por seu público**. *Funky Black Cat* conta que decidiu gravar sessões de BS porque recentemente havia assistido um vídeo de Poligonautas, outro canal do YouTube atualmente extinto, que, segundo *Funkyblackcat*, falava sobre *cyberpunk* e um pouco sobre *steampunk*. *Gabrielprimeiro*

decidiu fazer um “detonado” de DEHR porque “é muito legal e divertido para se jogar, mas **tem que ter a estratégia na hora de passar** de algumas partes”. O locutor do canal *Level+* conta que resolveu fazer uma **votação no grupo no Facebook**, que resultou na escolha de DEHR.

Todos os *youtubers* que jogaram BS optaram pelo nível de dificuldade intermediária, que chamaram de “**médio**” e no jogo é nomeada como *Medium – You’ve played other shooters*⁶⁵. Entre os que jogaram DEHR, *Gabrielprimeiro* escolhe o nível de dificuldade intermediária e chama de “**normal**”. *Level+* chama o nível de dificuldade intermediário de “**Give me a Challenge**”⁶⁶, como está literalmente apresentado no jogo. *Parzival Player* opta pelo nível que seria o mais **fácil**, mas se justifica dizendo que outras pessoas avisaram que este equivaleria ao “**normal**”, pois o “médio” é muito difícil e o “difícil” é impossível. Pede ainda que seu público não o julgue por isso, demonstrando estar ciente da percepção, corrente entre vários grupos de jogadores, de que escolher opções fáceis pode levantar questionamentos sobre sua competência.

Com a exceção de *Parzival Player*, os demais *youtubers* sugerem que poderiam escolher o nível mais difícil, mas que não o fazem porque atrapalharia a gravação de seus vídeos e consideram ideal a dificuldade intermediária. Dessa forma, o contexto situacional foi determinante do movimento de recepção.

6.1.2.3 Movimento de reconhecimento dos jogos pelos *youtubers*

Os *youtubers* citam outros jogos quando notam semelhanças ou diferenças entre as mecânicas e regras destes jogos com aquele que estão jogando, percebendo o fenômeno de migração de influências chamado de interprocedimentalidade. Quando as semelhanças eram quanto aos aspectos ficcionais, também citaram obras que não são jogos, como filmes e séries. Estas comparações são influenciadas principalmente pelo contexto intertextual dos jogadores.

BS, em sua dimensão real, foi reconhecido como um dos **melhores** jogos e como um **FPS**. Enquanto jogava, *Funky Black Cat* demonstrou o quanto percebeu seus aspectos interprocedimentais, quando diz que **não é *Call of Duty*** porque tem pouca munição disponível, que lembrou de *Half-Life* porque podia usar uma ferramenta como **arma** e que era como no *Resident Evil*, porque em jogos de *survive* tem **poucos itens e pouca munição** disponível no cenário.

⁶⁵ “Médio – Você tem jogado outros jogos de tiro” (Tradução nossa)

⁶⁶ “Me dê um desafio” (Tradução nossa)

Na dimensão ficcional de BS, *Funky Black Cat* conta que lembrou de BS depois de assistir um vídeo que falava de *cyberpunk* e *steampunk* e que o jogo tem uma **arte bonita**. *Alanzoka* aponta que o jogo causa **medo e sustos** por causa da ambientação, achou a arte dos personagens parecida com a do jogo *We Happy Few* e viu uma ilustração com uma estética que o lembrou do jogo *Fallout*. *Lucky Salamander* acha que as *cutscenes* não são boas porque é um **jogo antigo**, mas reconhece como uma **boa história**. Depois que consegue o seu primeiro poder especial no jogo, derivado de um “plasmídeo”, ele pede para seu destinatário prestar atenção e fala “Agora viramos *jedi* aqui”, em referência aos personagens com poderes especiais da franquia *Star Wars*.

DEHR, na sua dimensão real, também é reconhecido como um **FPS**. *Gabrielprimeiro* reconhece como um FPS com **RPG** e jogo de **estratégia** misturado. Também acha que **não é *Call of Duty***, dessa vez porque acha que o avatar **recupera o “sangue” muito devagar**. *Level+* chama a possibilidade de esconder corpos de oponentes de “**fazer um *Metal Gear*”** e acha que viu uma pistola igual no jogo *Team Fortress*. *Parzival Player* reconhece o jogo como **campanha solo**, também lembra do jogo *Half-Life* quando percebe que deve resolver **mini-puzzles** movendo coisas do lugar.

Nas falas dos locutores, está pressuposto que seus destinatários já jogaram ou pelo menos conhecem todos os jogos citados.

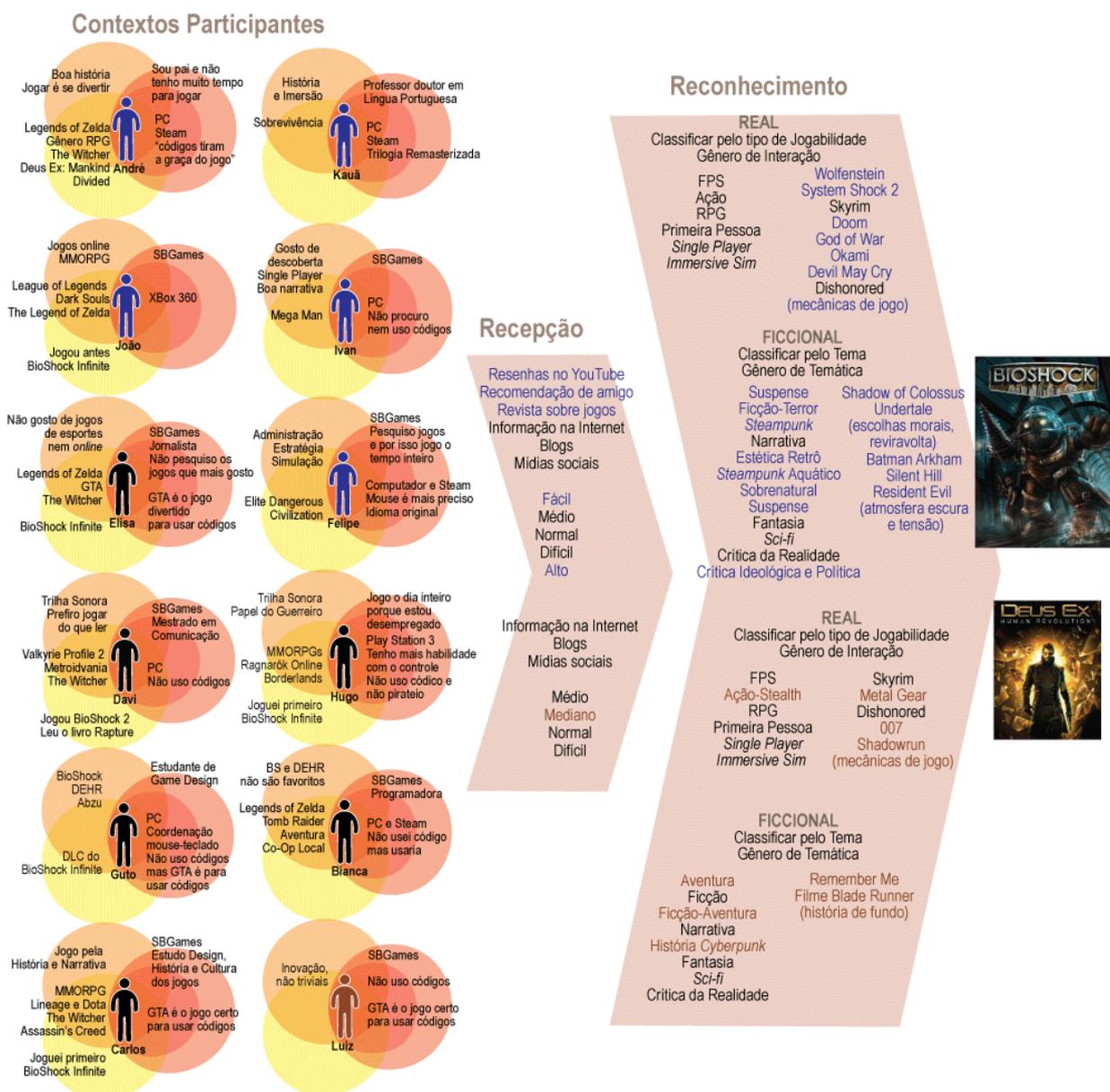
Na dimensão ficcional de DEHR, *Gabrielprimeiro* não menciona nenhum gênero ficcional, embora demonstre que presta muita atenção na história de fundo e se envolve com a história dos personagens. *Level+* chama o protagonista várias vezes de **Robocop**, personagem do filme de mesmo nome, por causa da história do protagonista ser “ressuscitado” ganhando um corpo artificial mecânico. *Parzival Player* também classifica o jogo como “**modo história**” e reconhece a ambientação e o protagonista como “**coisa de futuro**”. Nenhum dos três menciona *ficção científica* ou *cyberpunk*.

6.1.3 Condições de consumo dos jogadores entrevistados

Na Figura 10, os entrevistados que jogaram somente BS são representados por ícones em azul, o único que jogou somente DEHR em marrom e aqueles que jogaram ambos em preto. Optei por dividir os “fragmentos de gêneros” entre aqueles que pertencem à dimensão real e os que pertencem à dimensão ficcional dos jogos, incluindo também a forma com que dois participantes chamam o equivalente a essas dimensões em suas falas.

A imagem de BS aparece maior porque um maior número de entrevistados jogou BS mas não jogou DEHR.

Figura 10 - Mapa de condições de consumo dos entrevistados



Fonte: produção da autora.

Luiz, o único jogador entrevistado que jogou DEHR e não jogou BS, acha que DEHR é um jogo relativamente obscuro. Isso pode ser confirmado pela maior facilidade em encontrar jogadores que jogaram BS e também pode ter relação com o menor número de visualizações dos vídeos sobre DEHR. Como consequência, DEHR recebe menos palavras em geral sobre sua recepção e reconhecimento e também repete a tendência do mapa da Figura 9 em apresentar bem menos palavras sobre sua dimensão ficcional.

6.1.3.1 Contextos dos entrevistados

Hugo tem 26 anos e vive em Santos. Foi o único participante contactado pela plataforma Alvanista e, conforme previram Cote e Raz (2015) sobre o alto engajamento de integrantes de

mídias sociais especializadas em jogos, foi um interlocutor que se mostrou comprometido em falar sobre jogos fora de um ambiente de jogo, sendo também o único participante que se auto intitula um *gamer*, designação que pode ser vista como uma espécie de identidade própria de jogadores mais dedicados aos jogos, também usada em oposição aos jogadores “casuais”. Hugo acha que “casual” e “hardcore” são dois extremos de tipos de jogadores e que existe um ódio mútuo entre esses dois grupos. Ele se considera um jogador “equilibrado” e capaz de dialogar com os dois grupos. Hugo usou **PlayStation 3** para jogar BS e DEHR, sendo também o único dos jogadores que sente que tem mais habilidade para jogar usando o controle do console. Este participante **jogou primeiramente *BioShock Infinite***, o terceiro jogo da série que começou com o BS, e foi a experiência com esse jogo, junto com a recomendação de um amigo, que o incentivou a buscar BS para jogar.

Guto tem 19 anos, vive no Rio de Janeiro e reivindica enfaticamente o lugar de **estudante de graduação em Jogos Digitais**, explicando o quanto os estudos vêm transformando sua maneira de jogar e perceber os jogos. O dispositivo em que mais joga é o **PC**, embora tenha um Play Station 4, e foi no PC que ele jogou **BS e DEHR**. Guto conta que ficou muito animado em participar da pesquisa porque BS e DEHR são seus jogos favoritos, junto com Abzu. Ele não se considera um “jogador comum” porque tem o hábito de ler constantemente a respeito de jogos, lançamentos, notícias e eventos de jogos. Guto conta que sempre escolhe jogar no modo mais **difícil** de todos os jogos, porque acha mais divertido e também porque isso corresponderia à experiência genuína com o jogo. Ele também conta que sempre procura “ser bondoso” jogando, porque se sente melhor assim e também porque isso torna o jogo mais difícil, portanto mais divertido.

André tem 37 anos, vive no Rio de Janeiro e é casado. Para ele, foi muito especial jogar Legends of Zelda: A Link to the Past (lançado em 1991), por causa da história. É seu gosto por uma boa **história** que faz do **RPG** seu gênero favorito. Ele acha que o propósito dos jogos é relaxar e divertir. Quando conta que **não opta pelas opções mais difíceis de jogo**, recorre ao seu papel de pai para dizer que **não pode investir muito tempo nos jogos**. André lembra de já ter usado um *cheat code* para terminar algum outro jogo, mas foi uma exceção. Para ele esses códigos prejudicam a motivação para jogar. Adquiriu BS em um pacote promocional com a **trilogia remasterizada** lançada em 2016 na plataforma *Steam* e jogou usando um **PC**.

Kauã tem 33 anos e é professor doutor em Língua Portuguesa. Seus jogos preferidos são do tipo “**sobrevivência**”. Para ele os jogos são uma “válvula de escape”, mas isso vai mudar, pois pretende pesquisar o uso de jogos para o ensino de idiomas e passará a jogar para estudar. Dos jogos da pesquisa, ele jogou somente BS. Assim como André, adquiriu BS em um pacote promocional com a **trilogia remasterizada** na plataforma *Steam* e jogou usando um **PC**.

Os oito entrevistados seguintes foram contactados durante o Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (**SBGames**) de 2018, portanto, são jogadores que também pesquisam ou se interessam pela pesquisa no campo dos jogos.

Bianca tem 32 anos e vive em Curitiba. Foi a única pessoa entrevistada que jogou **BS e DEHR** mas contou que eles **não são seu tipo de jogo favorito** e sentiu dificuldades para jogar, por ter pouca experiência com jogos semelhantes. Ela conta que gosta de jogos de aventura e acha jogar uma forma de descanso e de se divertir com os amigos. Ela foi a única que em nenhum momento reivindicou o lugar de fala de estudante ou pesquisadora na área de jogos. Apesar de não ter usado nenhum código para jogar BS ou DEHR, ela afirma que se soubesse da existência de códigos para esses jogos que os tornam mais fáceis, ela os **usaria**, pois se sente pouco habilidosa para mirar e atirar. Ela jogou BS em um momento em que só jogava usando **PC** e mais tarde jogou DEHR em um **console**.

Carlos tem 22 anos, vive em Manaus, é **designer** e estuda na UFAM. Para ele, jogar tem sido uma atividade constante desde a infância e se considera um jogador experiente. Ele tem boas lembranças jogando jogos *online* em *lan houses* por causa da vida social que esse ambiente proporcionava e por ter feito amizades duradouras. Acha que o que mais gosta em um jogo é a **narrativa**, ou a **história**, e não os gráficos. Considera a franquia *The Witcher* sua favorita, porque está estudando mais sobre **Design, História e Cultura**, e por isso se envolve mais com jogos com personagens interessantes e narrativas não lineares. Assim como Hugo, Carlos **jogou BioShock Infinite antes de jogar BS**, que foi recomendado por um amigo. Carlos também jogou DEHR, mas somente uma parte dele e em suas falas este jogo perde espaço para BS.

Davi tem 26 anos e também vive em Manaus. É designer e estudante de mestrado em Comunicação. Conta que por ser de uma família com músicos e por gostar de música, prima pela **trilha sonora** dos jogos, que já renderam momentos marcantes. Conta também que o mais

gosta em um jogo é ver uma história sendo contada em uma linguagem que não seja a verbal, dando exemplos de mecânicas de jogo e os cenários. Davi lembra que cresceu vendo mulheres da sua família jogando. Quando passou a frequentar grupos de homens jovens, percebeu que os “meninos” jogam pela “diversão”, enquanto as “meninas” jogam pela história. Ele acha que se identifica mais com os gostos das meninas e que “jogar por diversão” é priorizar os objetivos do jogo e a competitividade. Ele percebe seus jogos favoritos como jogos mais “obscuros” ou jogos *indie*⁶⁷. Entre todos os entrevistados, Davi foi o único que lembra que em determinado momento de sua vida parou de jogar durante um ano porque precisava se “dedicar aos estudos”. No mestrado, pesquisa jogos e sente que vive em uma fase que enriquece sua visão de mundo. Jogar passou a ser parte de suas atividades de pesquisa. Após jogar BS, Davi continuou consumindo seu universo ficcional lendo o **livro *BioShock: Rapture*** (SHIRLEY, 2013) e jogando o lançamento seguinte da franquia.

Elisa tem 30 anos, vive em Porto Alegre, é **jornalista** e pesquisa jogos em seu doutorado. Ela joga muitos tipos de jogos diferentes, tendo a franquia ***The Legend of Zelda*** como sua favorita. Elisa gosta de se sentir livre para experimentar os jogos, sem competitividade e sem dificuldades frustrantes. Para ela, jogar é um prazer muito grande e uma maneira de relaxar, por isso escolhe não envolver seus jogos preferidos em suas pesquisas. Elisa acha que os jogos devem ser diferentes da vida material, que já é muito difícil, por isso não gosta de dificuldade, sua palavra é “diversão”. Como prefere separar a diversão do trabalho, ela evita jogar usando o PC que usa para trabalhar e prefere jogar usando um console, no conforto do sofá ou da cama. Também gosta de se manter atualizada adquirindo os consoles mais recentes. Entre os jogos que gosta, ela não consegue distinguir um gênero específico e tenta os definir como jogos que causam impacto emocional, com narrativa interessante e jogabilidade coerente com a narrativa. Ela sente que consegue “entrar nos mundos” desses jogos e ter uma experiência significativa para si. Sua visão é mais clara a respeito dos jogos que não gosta, que são os jogos de esporte, com *Fifa* como principal exemplo, e os MOBA⁶⁸. Elisa adquiriu a mídia física de BS por indicação de um amigo e jogou usando o XBox 360. Ela conta que não jogou BS no modo mais difícil pois não gosta de se cansar, mas não usaria um *cheat code* para tornar

⁶⁷ *Indie* pode ser entendido como um gênero de jogos independentes, produzidos por equipes pequenas e orçamentos menores, inicialmente em oposição aos jogos conhecidos como *mainstream*. Entretanto, há diversos casos-limite, pois os chamados *indie* podem ser publicados pelas mesmas distribuidoras dos jogos *mainstream* ou receberem orçamentos maiores (FERREIRA, 2013).

⁶⁸ A sigla MOBA vem do inglês *Multiplayer Online Battle Arena*, “arena de batalha online para vários jogadores”, nas quais os jogadores dividem-se em times e disputam partidas.

BS mais fácil porque ele ficaria fácil demais e conseqüentemente monótono, mas acha que isso depende do jogo, pois **gosta de jogar GTA usando todos os códigos possíveis**, para se divertir quebrando tudo na “cidade de papel”.

Luiz tem 23 anos, vive no Rio de Janeiro, tem uma formação em Matemática e pesquisa jogos de tabuleiro em seu mestrado. Ele se considera “adicto” em jogos, pois jogar é seu lazer principal e acha que ficar sem jogar é “nocivo” para sua saúde. Ele considera que possui dois perfis de jogador aparentemente antagônicos: gosta de se divertir, de rir com os amigos enquanto joga jogos menos técnicos, “mais divertidos”, ao mesmo tempo que gosta de enfrentar desafios mentais e superar dificuldades através de estratégias em jogos “densos”. Entretanto, sua tolerância à frustração é baixa para aqueles jogos que requerem reflexos rápidos ou outras habilidades motoras. Com este perfil “duplo”, ele não consegue identificar uma característica que ache mais importante em um jogo, mas acha que **gosta mais de características inovadoras, não triviais**. Luiz foi o único entrevistado que jogou DEHR e não se interessou por BS. Apesar de eu classificar DEHR como um jogo *mainstream* e AAA, Luiz o considera um jogo mais obscuro e menos conhecido que BS. Ele adquiriu DEHR na plataforma *Steam* e jogou em um PC, pois não tinha acesso a consoles por serem muito caros. Assim como Elisa, ele não escolheu jogar DEHR no modo mais difícil, mas também **não usaria um cheat code**, lembrando que **para GTA usa cheat codes** porque é a única maneira que gosta de jogar este jogo.

Felipe tem 38 anos e é professor e designer de jogos em Juiz de Fora. Conta que cresceu jogando e atualmente **joga muito**, porque gosta e porque faz parte de sua **pesquisa** e de seu trabalho. Entre os jogos mais recentes, ele acha que são muito fáceis se comparados com os jogos mais antigos e sente falta do desafio que aqueles jogos representavam. Entretanto, este desafio não é uma questão competitiva, pois não gosta de MOBA porque sente que nesses jogos a competitividade é tóxica. Ele tem uma longa história jogando RPG de mesa, mas entre os jogos digitais tem preferência por aqueles que simulam a realidade ao máximo. Entretanto, acha que jogou BS por causa de sua narrativa, que o envolveu. Para ele, um bom jogo deve forçar o jogador a raciocinar, possuir narrativas bem construídas e possibilitar escolhas variadas. Assim como Guto, ele torna o jogo mais difícil para si se forçando a poupar ou salvar personagens. Ele decidiu comprar **BS pela Steam** porque havia lido a respeito do jogo antes e jogou usando um **PC**, pois prefere controlar usando teclado e mouse.

Ivan tem 29 anos, vive em Foz do Iguaçu e trabalha como *hostel receptionist*. Seus jogos favoritos são os *single player*, como BS, e o que mais o agrada é a descoberta que a ação de jogar traz. Conta que não gosta de jogos abstratos, preferindo jogos com uma **boa narrativa** e construção de personagens. Por isso não gosta de Fortnite, que para ele é só competição sem narrativa. Se considera um jogador experiente, por isso nunca escolhe os níveis de dificuldade mais baixos ao jogar. Ele jogou BS usando um **PC** e sente que o tempo jogando em PC representa uma lacuna no tempo que jogou usando consoles.

João tem 18 anos, vive em São Paulo e é estudante de graduação em Jogos Digitais. Gosta de jogos online para se divertir com os amigos, a ponto de se auto intitular “viciado”. Além desses, entre seus jogos favoritos, gosta de *Dark Souls* primeiramente por causa das mecânicas de jogo mais difíceis e depois por causa da história de fundo e tem um carinho pela franquia *The Legend of Zelda*, pois o lembra de quando passou a amar jogos “de verdade”. Também se julga um jogador experiente. Assim como Hugo e Carlos, jogou BS após jogar *BioShock Infinite*. Jogou BS no **XBox 360**, mas costuma jogar mais usando **PC** por causa dos **jogos online**.

6.1.3.2 Movimento de recepção dos jogos entre os jogadores entrevistados

Entre os entrevistados, André conheceu BS por **resenhas em canais do YouTube**. Carlos e Elisa começaram a jogar por **indicação de um amigo**, que também emprestou o jogo para que experimentassem.

Davi leu sobre BS em uma **revista**, a última revista impressa que ele comprou. Felipe lembra vagamente que leu a respeito e “ouviu falar” de BS. Guto conta que lê muito sobre jogos e escolheu jogar DEHR e BS porque eles “estavam lá na **internet**”. Ivan leu **blogs** recomendando e apontando BS em listas de “melhores jogos com boas histórias”. Luiz havia lido a respeito do tema de DEHR e achou tão “fantástico” que, apesar de não ser “fã desse estilo de jogo”, resolveu “dar uma chance”. Ele também considera DEHR um jogo obscuro e que BS é um jogo mais conhecido e do qual “ouviu os amigos falarem”, mas não se interessou.

Hugo explica que foi resistente e demorou muito para decidir jogar BS e DEHR. Ele conta que via as pessoas comentando nas **mídias sociais** mas tinha preconceito porque não gostou das capas dos jogos e, além disso, naquele momento estava gostando muito de *Borderlands* e não achava que outro jogo poderia superá-lo. Hugo conta que não gostou da capa

de BS porque achou aquele “robozinho” esquisito. DEHR despertou sua desconfiança porque achou a capa pretensiosa demais com “aquele carinha no meio” e o título “Deus Ex”.

Carlos, Felipe e Guto contam que optam pelo que chamam de nível **Alto** ou **Difícil** porque são muito **experientes**, gostam e estão acostumados em sentir dificuldades nos jogos. Felipe, que joga desde a década de 1980, conta que sente falta da dificuldade dos jogos antigos e acha uma pena que os jogos mais novos sejam projetados para serem mais fáceis para que sejam jogados pelo maior número possível de pessoas.

Ivan e João escolhem este nível de dificuldade pelo mesmo motivo, mas também admitem jogar no modo **Médio**. João é o único entre os jogadores entrevistados que afirma que se escolher o modo mais fácil, outras pessoas “podem até julgar”, apesar de ser um jogo *single player*, muitas vezes jogado em uma situação sem testemunhas.

André, Davi, Hugo, Kauã e Luiz contam que preferem sempre o nível de dificuldade que chamam de **normal, médio, mediano e padrão**. Por suas explicações, a motivação não é a preocupação com a opinião de outras pessoas, pois eles acreditam que este nível de dificuldade intermediário seria a “experiência genuína do jogo” ou o jogo “como idealizado por seus desenvolvedores”. Uma motivação diferente da que os *youtubers* deixaram marcas, pois estes parecem não escolher o nível mais difícil porque deixaria o vídeo muito demorado para gravar e não escolhem o modo mais fácil porque seriam “julgados” por seus “destinatários ideais”.

Bianca é a única que contou que escolhe sempre o modo **Fácil** porque “é muito **ruim de mira**”. Por seu contexto existencial, parece ser quem tem menos experiência com esse tipo de jogo.

Elisa conta que jogou DEHR no “**médio**” e BS no “**fácil**” e explica que a escolha depende do jogo e de seu “estado de espírito” ao jogar. Diferente de Bianca, ela é **experiente** com jogos como BS. Nesse caso, o que motivou a escolha de Elisa pelo modo mais fácil de BS não foram as dificuldades na dimensão real do jogo, mas as da dimensão ficcional, pois ela conta que foi por causa do terror e da tensão, porque não gosta de terror. Ela reivindica que os jogos é que devem estar a serviço dela para fazer deles o que bem entender e não é ela que deve “trabalhar para o jogo”.

6.1.3.3 Movimento de reconhecimento dos jogos pelos entrevistados

A maioria dos jogadores entrevistados contou que não se sentiu capaz de enquadrar BS ou DEHR segundo um gênero específico. Em vez disso, eles explicavam sobre a aproximação que percebiam em relação a alguns gêneros. Por exemplo, BS por vezes foi reconhecido como **terror**, mas sempre com a ressalva de que o jogo possuía apenas algumas características de

terror e não poderia ser classificado como “um jogo de terror”. O mesmo se deu com DEHR, quando era reconhecido como *stealth*.

Essas ressalvas surgiram até mesmo em relação ao gênero **FPS**, pois Elisa entende que são ambos jogos “FPS, mas nem tanto, porque você tem a opção de jogar o jogo inteiro sem atirar”. Ela conclui que a única coisa que é possível garantir é que BS se trata de um jogo “em **primeira pessoa**” enquanto em DEHR até nisso se encontram ressalvas, por causa da mecânica de *stealth* e dos momentos de opções de diálogos, que eram momentos em que o jogo se convertia em visão em terceira pessoa.

Diante do desafio de responder como classificaria, ou com que gênero designaria BS e DEHR, Elisa constata que jogos podem ser classificados segundo o “**tipo de jogabilidade**” ou segundo o “**tema**”. De forma semelhante, Davi percebe que os jogos podem ser classificados segundo os respectivos “**gêneros de interação**” ou “**gênero de temática**”. A percepção de Elisa e Davi corroboram com minha escolha por separar o reconhecimento dos jogos segundo a dimensão real e a dimensão ficcional.

Alguns entrevistados responderam que simplesmente não eram capazes de classificar os jogos, mas conseguiram usar palavras que tratavam da forma com que reconheciam os jogos respondendo outras perguntas menos diretas, como quando eram solicitados a falar sobre outros jogos semelhantes ou sobre o que gostavam ou não gostavam em BS ou DEHR.

Em relação a BS, a principal comparação foi com o terceiro jogo da mesma franquia *BioShock Infinite*, lançado em 2013. A comparação entre esses jogos era sempre feita pelas diferenças e não pelas semelhanças. BS *Infinite* foi apontado como um jogo mais bonito, com uma história mais interessante e com a vantagem de não apresentar as características de terror de BS.

BS foi também comparado a *Wolfenstein*, *System Shock*, *Skyrim*, *Doom*, *God of War*, *Okami*, *Devil May Cry* e *Dishonored* em relação às mecânicas de jogo (dimensão real) e comparado a *Batman Arkham* e aos jogos de terror *Silent Hill* e *Resident Evil* por causa da tensão que a ambientação escura proporciona (dimensão ficcional). Comparando ainda pela dimensão ficcional, surgiram *Shadow of Colossus* e *Undertale* como exemplos de histórias com escolhas morais e reviravoltas.

DEHR foi comparado a *Skyrim*, *Metal Gear*, *Dishonored* e *007* por causa de suas **mecânicas de jogo**, a *Shadowrun* por causa das mecânicas e da mistura de magia e *cyberpunk* e a *Remember Me* e ao filme *Blade Runner* por causa da história de fundo.

Davi foi o único participante a realmente atribuir um gênero de jogo a BS e DEHR: o *immersive sim*. Ele explica que este é um gênero de jogo em primeira pessoa em que o jogador

“não anda em linha reta atirando” como *Call of Duty*, pois possui um mapa a ser explorado, onde é possível experimentar, e mais de uma inteligência artificial interagindo, permitindo também que o jogador faça emergir sua própria narrativa. “Immersive sim” é um verbete da *Wikipedia, The Free Encyclopedia*, que o descreve como

(...) um gênero de *videogame* que enfatiza a escolha do jogador. Seu traço principal e definidor é o uso de sistemas simulados que respondem a uma variedade de ações do jogador que, combinadas com uma variedade comparativamente ampla de habilidades do jogador, permitem que o jogo ofereça soluções variadas e criativas para os problemas, além de uma jogabilidade emergente além do que foi projetado explicitamente pelo desenvolvedor. Esta definição não deve ser confundida com sistemas de jogo que permitem a escolha do jogador em sentido restrito ou sistemas que permitem que os jogadores escapem facilmente das consequências de suas escolhas. (“Immersive sim”, 2019, tradução nossa)⁶⁹

Neste verbete, BS aparece como um dos jogos que surgem nos anos 2000 revitalizando o gênero, surgido em 1990, e que por seus sucessos impulsionam outros títulos do gênero, como DEHR nos anos 2010. Davi foi também o único que uniu os dois jogos da pesquisa em um mesmo gênero, mas a publicação do verbete confirma que outras pessoas reconhecem BS e DEHR de maneira semelhante.

6.1.4 Comparação entre mapas

Os mapas ajudam a visualizar e comparar esses aspectos destacados das condições de consumo de cada participante. Entre os contextos, enquanto os jogadores *youtubers* procuravam versões em português, a jogadora analista e os jogadores entrevistados preferiram a versão em inglês, que reconheciam como a versão original, não se interessando por nenhum tipo de modificação.

Enquanto a jogadora analista optou pelo nível mais fácil, os demais jogadores, com exceção de Bianca e Elisa que também escolheram níveis mais fáceis, preferiram o nível de dificuldade intermediário, visto também como a “versão original” do jogo.

As palavras referentes aos gêneros dos jogos se tornam mais numerosas, conforme também cresce o número de interlocutores de cada mapa, indicando que não há uma forma consolidada de se classificar os jogos, que seja amplamente compartilhada pelas pessoas que jogam. Embora os enredos dos dois jogos sejam complexos, BS é o que recebe mais palavras

⁶⁹ *An immersive sim (simulation) is a video game genre that emphasizes player choice. Its core, defining trait is the use of simulated systems that respond to a variety of player actions which, combined with a comparatively broad array of player abilities, allow the game to support varied and creative solutions to problems, as well as emergent gameplay beyond what has been explicitly designed by the developer^[citation needed]. This definition is not to be confused with game systems which allow player choice in a confined sense or systems which allow players to easily escape consequences of their choices.*

referentes à sua dimensão ficcional do reconhecimento. Entre os *youtubers*, isso pode indicar que a forma com que a história de fundo se apresenta é menos clara, criando a necessidade de os locutores explicarem para seus destinatários idealizados. Entre os entrevistados, essa maior riqueza de palavras pode indicar que essa dimensão em BS é mais complexa ou que simplesmente despertou mais interesse dos jogadores.

Embora BS tenha recebido mais exemplos de obras de gêneros aproximados, somente DEHR foi reconhecido por um dos jogadores entrevistados como do mesmo gênero ficcional de uma obra que não é jogo, o filme *Blade Runner*.

6.2 A DIMENSÃO FICCIONAL

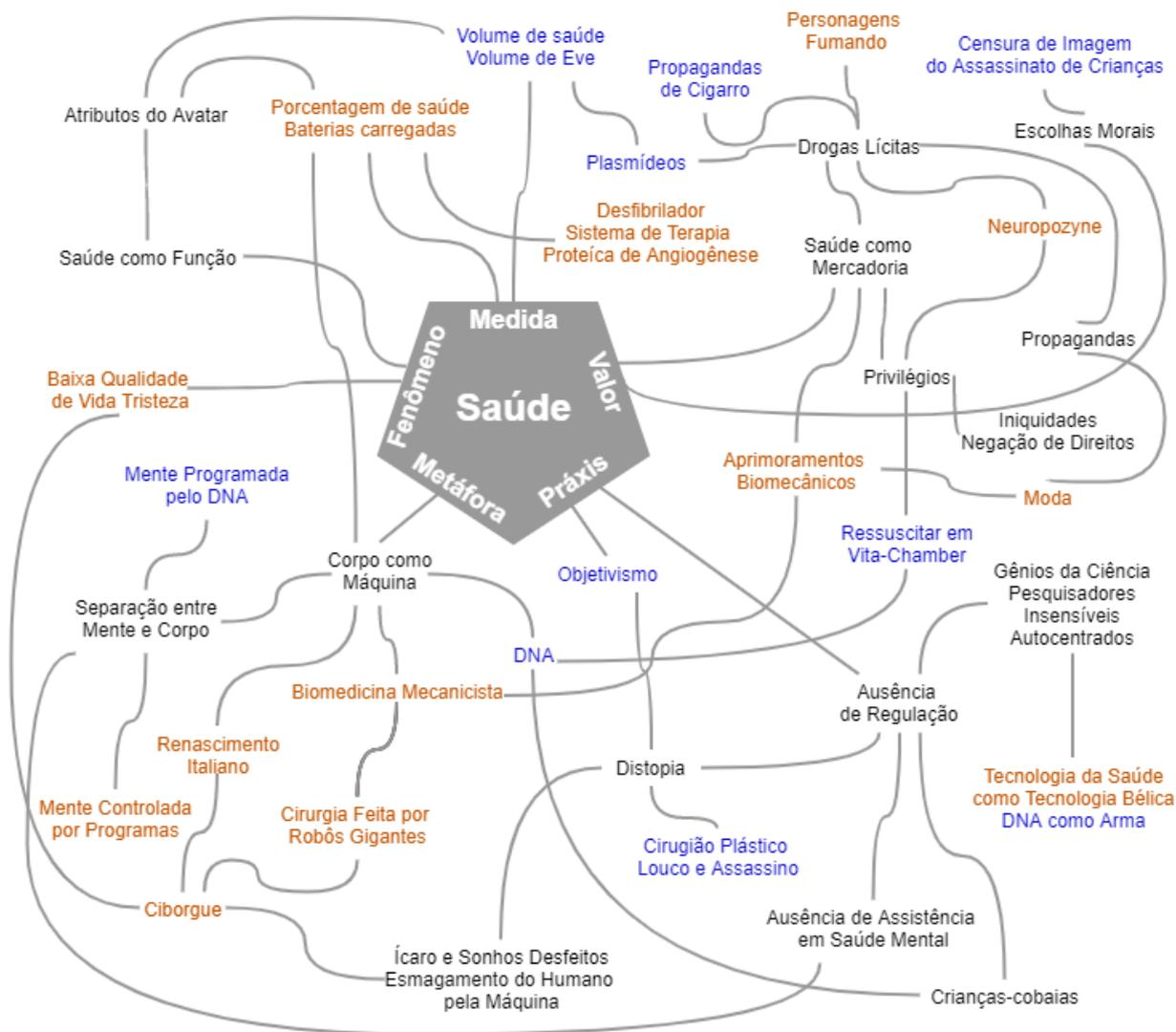
Os mapas referentes à dimensão ficcional destacam palavras para formar uma rede de sentidos relacionados à saúde que emergiram fundamentalmente de aspectos ficcionais como ambientação, narrativa e representações. Os mapas não foram feitos com o objetivo mostrar o encadeamento lógico da narrativa do jogo, mas de mostrar uma rede de palavras com potenciais efeitos de sentidos de saúde.

Como previsto por Juul (2005), este é somente um enquadramento analítico e admito que alguns aspectos da dimensão real dos jogos podem surgir entrelaçados com os da dimensão ficcional nesses mapas.

6.2.1 Dimensão ficcional no texto da jogadora analista

No mapa da Figura 11, feito a partir do trabalho realizado na dissertação de mestrado, as palavras se organizam em torno da conceituação de **saúde** dividida em cinco perspectivas (**Medida, Fenômeno, Metáfora, Valor e Práxis**) formando um pentágono. As palavras referentes aos dois jogos se entrelaçam, mas as palavras estão diferenciadas por cores (Azul para BS e marrom para DEHR), repetindo o procedimento aplicado nos outros mapas. Como esta análise era comparativa, aparecem muitas palavras em preto, indicando as palavras em comum. Também devido à comparação, a incidência de palavras próprias de BS e de DEHR está equilibrada no mapa.

Figura 11 - Mapa da dimensão ficcional no texto da jogadora analista



Fonte: produção da autora.

A conformação do mapa parece influenciada principalmente pelo contexto intertextual da autora, fruto de uma pesquisa teórica sobre os sentidos de saúde. O reconhecimento desses jogos como pertencentes a subgêneros de ficção científica e *cyberpunk*, também conferiram um olhar atento às questões da indissociação entre saúde e tecnociência, que atravessam o mapa.

Da saúde como fenômeno, surge como principal eixo o conceito de **saúde como função**, que são os **atributos do avatar**, por sua vez diretamente relacionados com os dois eixos da saúde como medida.

A metáfora da saúde tem como eixo o tratamento do **corpo como máquina**. As palavras relativas a DEHR são mais numerosas, pois este jogo foi mais explícito no uso da metáfora. Em BS, a metáfora mecanicista está relacionada ao **DNA**, tratado como um programa de computador que pode reger todas as coisas.

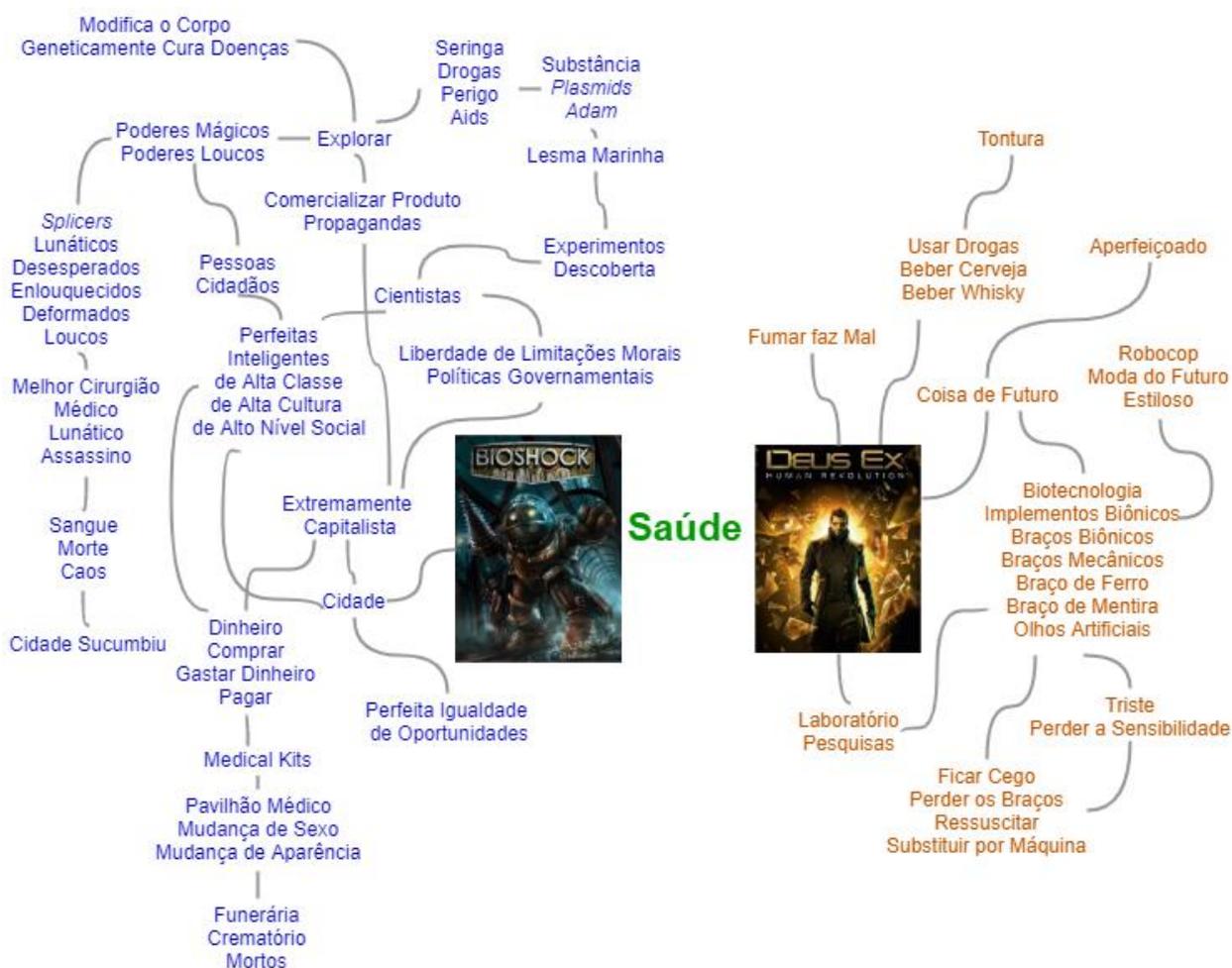
Um dos principais eixos da saúde como *práxis* é a **ausência de regulação**, que é o eixo que se ramifica em mais palavras comuns aos dois jogos, relacionadas às práticas dos cientistas, do passado dos protagonistas como **crianças-cobaias**, a **ausência de qualquer assistência em saúde mental** e o **caráter distópico** da história de fundo. Outro eixo é o **Objetivismo**, uma filosofia explicitamente usada em BS como base para a construção de seu mundo **distópico**.

A saúde como valor tem como principais eixos a **saúde apropriada como mercadoria** e as **escolhas morais** impostas, ambos comuns aos dois jogos.

6.2.2 Dimensão ficcional nos vídeos

O mapa da Figura 12 destaca palavras relacionadas à saúde retiradas das falas dos *youtubers* sobre a dimensão ficcional dos jogos. Eles comentam o que estão fazendo e nos momentos de menor tensão que ocorrem nos intervalos entre um combate e outro, aqueles que já haviam jogado antes de gravar os vídeos também explicam sobre a história de fundo. Nesses momentos, eles falam predominantemente dos elementos ficcionais desses jogos.

Figura 12 - Mapa da dimensão ficcional nos vídeos



Fonte: produção da autora.

Como os vídeos não tratam de comparações entre BS e DEHR, mas de sessões de jogo exclusivamente de BS ou de DEHR, as palavras referentes aos respectivos jogos não foram colocadas entrelaçadas como no mapa da Figura 11. As referentes a BS foram colocadas em azul do lado esquerdo do mapa, enquanto as referentes a DEHR foram dispostas em marrom do lado direito. Não há palavras comuns aos dois jogos.

BS é o que apresenta uma história de fundo mais misteriosa e difícil de desvendar, que se vale de uma *política do silêncio*, mais especificamente o *silêncio constitutivo* (ORLANDI, 2007). Os *youtubers*, que já haviam jogado BS antes de jogarem novamente para gravar os vídeos, parecem tentar compensar esse silêncio explicando mais sobre os aspectos ficcionais do jogo. Podemos ver que tanto no mapa na Figura 9, que trata das condições de consumo por esses jogadores, quanto no mapa acima da Figura 12, há mais informação sobre aspectos ficcionais de BS do que de DEHR.

Em BS o principal eixo é a “**cidade**” que conduz as peculiaridades da história que afloram. Apesar de BS ter sido reconhecido como os gêneros ficcionais *cyberpunk* e *steampunk*, esses gêneros não voltam a aparecer nas falas dos *youtubers* para estabelecerem alguma relação com a história de fundo.

Funky Black Cat conta que “para tudo precisa de **dinheiro**” e que isso é uma forma de indicar que “essa cidade é **extremamente capitalista**”. Ao ver uma máquina que cura, ele mais uma vez afirma que “para pegar um kit médico você tem que **pagar**, para tudo nessa cidade aqui você tem que pagar”. Em seguida o locutor complementa usando a palavra instrumental “mas” para amenizar a crítica ao capitalismo: “mas era uma **cidade perfeita**, todo mundo conseguia se dar bem nessa cidade, porque eram **pessoas inteligentes de alto nível social** etc”.

É no ambiente dessa cidade especial que se desenrola uma história de **cientistas livres de limitações morais e políticas governamentais** que “descobrem” uma **nova substância**, que será explorada para a promoção de produtos que conferem **poderes mágicos** aos seus usuários, mas que também convertem os **cidadãos em loucos deformados e desesperados** por mais dessa droga, fazendo a **cidade sucumbir**.

As diferenças entre os contextos de cada *youtuber* produzem diferenças reconhecíveis em seus discursos: antes de jogar para gravar o vídeo, *Funky Black Cat* já havia jogado o jogo inteiro antes. Suas enunciações são diferentes das de *Alanzoka*, pois não se configuram como primeiras impressões. Ele atribui sentidos a partir de uma visão mais global do jogo e continua:

Isso aqui são melhorias cosméticas do doutor. Isso aqui provavelmente é uma coisa que se origina do **Adam**, essas **propagandas** todas. Porque,

assim que foi descoberto o Adam, a cidade inteira ficou coberta de propagandas para o uso do Adam como **produto**. Porque, sabe como é que é, esse lugar é muito **capitalista**. Tudo eles transformam em produto para se **comercializar**.

Nesse caso, podemos dizer, do ponto de vista de nossos objetivos, que *Funky Black Cat* já realizou anteriormente o consumo simbólico do jogo, por isto, quando está jogando no vídeo, está trabalhando discursivamente sobre um texto do qual já se apropriou. Certamente o modo dele conduzir a percepção de seu público será bem diferenciado e como material analítico nos serve tanto para observar o movimento de atribuição de sentidos, como de apropriação.

O termo “droga” não foi encontrado nos jogos, mas foi usado diversas vezes pelos *youtubers*. Jogando BS, *Alanzoka* chama seringas cheias de plasmídeos de “**drogas**”. “Peguei uma droga muito boa, são os *plasmids*. Beleza, isso aí vai me deixar louco! Vou virar um mago!” Esta sentença reúne mais de uma enunciação importante. Ele afirma que os plasmídeos são drogas, termo que pode ser sinônimo de “remédio” mas que está carregada de sentidos como ilegalidade, intoxicação, vício, dependência, entre outros. Depois afirma que esses plasmídeos enlouquecem quem os usa. Por último indica que, além de **enlouquecer**, esses plasmídeos conferem **poderes mágicos** a quem os usa.

Funky Black Cat e *Lucky Salamander* associam o uso de uma seringa à contaminação ou ao **perigo**. Na cena em que o personagem usa uma seringa pela primeira vez, *Funky Black Cat* grita “Pára cara! Tem **Aids** isso aí! Tu tá louco?!” e *Lucky Salamander* ironiza “É claro que você iria chegar num lugar desses e usar essa seringa em você, né?”. O gesto para se usar a seringa é agressivo e ela parece enorme, de tamanho comparável ao de uma garrafa de meio litro.

Em DEHR o principal ponto onde as demais palavras se conectam está na “**coisa de futuro**”, uma alusão à ficção científica. Entre essas coisas se destacam os braços, que apareceram diversas vezes talvez por serem os itens mais visíveis entre os aprimoramentos. O uso de substâncias não é tão aparente quanto em BS, mas é evocado pelo jogador do canal *Level+*. Ele associa a aparência alterada de um personagem de uma *cutscene* ao uso de drogas. Quando o seu próprio avatar fica com a visão turva pelo consumo de uma bebida alcóolica, se admira “Nossa! Tomei umas drogas aqui!”.

Em DEHR, diferente de BS, o uso de cigarro não está presente nas regras do jogo e só aparece na dimensão ficcional. O início do jogo começa com uma cena com um personagem fumando e *Parzival Player* foi o que se manifestou com um “**Fumar faz mal** pra saúde,

heim!?”). A primeira cena de BS também se inicia com um personagem fumando, mas nenhum dos locutores se manifestou quanto a isso.

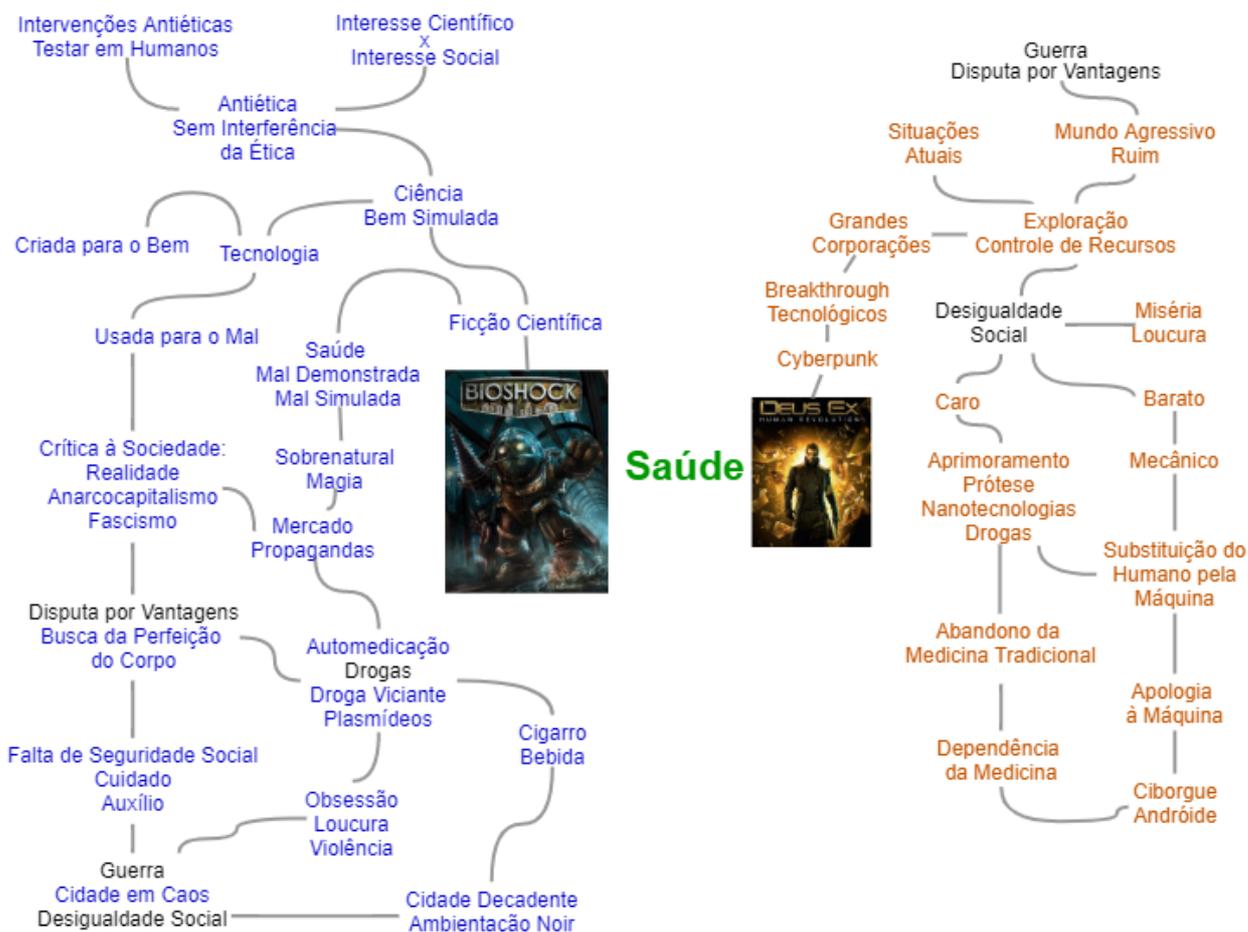
Esses comentários sobre seringas, drogas, e cigarro mostram um intertexto relevante para a saúde. Nos mundos de BS e DEHR as seringas são usadas de maneira banal, não há drogas ilícitas para serem consumidas e o cigarro não aparece relacionado a agravos de saúde. Esses discursos dos jogadores estão tratando de sentidos que já foram apropriados por esses jogadores por meio de outros textos, no mundo não digital ou em outros mundos virtuais.

Assistindo a *cutscene* da cirurgia de emergência do protagonista em DEHR, *Gabrielprimeiro* trata das próteses não como aprimoramentos, como passará a ser tratado no resto do jogo, mas como forma de salvar vidas. Apesar de elas tornarem o personagem mais poderoso, ele pondera que ser ferido e quase morrer é uma condição muito triste, chegando a questionar se alguém com braços mecânicos poderá ter sensibilidade para fazer “um carinho no rosto de uma pessoa”. Enquanto isso, *Parzival Player* atribui sentidos bem diferentes ao evento, repetindo várias vezes que as próteses são uma **moda**, se referindo com empolgação principalmente às mais visíveis, que são os braços.

6.2.3 Dimensão ficcional nas entrevistas

O mapa de palavras das entrevistas com participantes sob a dimensão ficcional na Figura 13 repete o formato do mapa baseado nas falas dos *youtubers* na Figura 12. As capas dos dois jogos estão representadas em tamanhos diferentes porque entre os doze entrevistados, onze haviam jogado BS até o final, enquanto seis deles haviam jogado DEHR e, entre esses, três jogaram apenas uma parte do jogo. Apesar disso, no mapa, a proporção de palavras em marrom, referentes a DEHR, é somente um pouco menor que a das palavras em azul, referentes a BS. As palavras em preto são aquelas comuns aos dois jogos. Entretanto, em vez de aparecerem no mapa somente uma vez, como no mapa da Figura 11, essas palavras se repetem entre as palavras em azul de BS e as palavras em marrom de DEHR, pois nesse mapa não foi possível entrelaçar essas palavras porque os participantes não falavam dos dois jogos de maneira comparativa.

Figura 13 - Mapa da dimensão ficcional nas entrevistas



Fonte: produção da autora.

A partir de BS, o eixo principal de onde derivam as palavras é “**ficção científica**”, a principal maneira com que os entrevistados reconheceram a dimensão ficcional do jogo. Desse ramo principal surge uma separação entre a percepção sobre ciência e sobre saúde. Felipe contou que aprecia muito as simulações nos jogos e, a partir desse dado contextual, pondera que enquanto os jogos fazem boas simulações de conceitos que ele reconhece genericamente como “científicos”, para ele a saúde é muito **mal representada**, pois, enquanto conceitos científicos são representados de maneira verossímil, em um mesmo jogo, se o personagem precisar se curar isso acontecerá como se fosse **mágica**. No mapa da figura 11, os eventos inverossímeis, que aqui foram associados à mágica, foram relacionados a uma forte metáfora mecanicista, que explica o restabelecimento da saúde como uma questão de troca de “peças” ou do DNA como um programa de computador que rege todas as coisas.

Engajado com o universo ficcional de BS e tendo a leitura do livro *BioShock: Rapture* em seu contexto intertextual, Davi demonstra que pensa na ciência da saúde como tendo **interesses próprios**, independentes dos **interesses sociais** quando explica que “essa questão

da ética na saúde, também do Suchong e da outra doutora... a Tenembaun, para fazer **intervenções antiéticas**, muito mais em prol, no caso, da ciência”. Essa afirmação nos remete à herança da tradição do Positivismo Lógico, segundo o qual as teorias científicas estariam livres de qualquer valor externo à própria ciência (BAZZO *et al.*, 2003).

No jogo, é o descolamento dos valores sociais que permitiria que os interesses científicos fossem **antiéticos**. Guto lembra que uma das motivações para a construção da cidade isolada de BS era “fazer um lugar onde as pessoas consigam fazer as pesquisas delas **sem interferência de ética**, de conselho de ética, as pessoas podem **testar em humanos**”. Para Guto, testar em humanos parece ser uma daquelas **intervenções antiéticas** próprias do interesse científico. Para André, a falta de ética também é o que possibilita as intervenções nos corpos, e ele lembra que as intervenções mais drásticas eram nas populações mais vulneráveis:

Em BioShock a gente vê o que a falta da ética causa. Desde a criação das *Little Sisters* aos *Big Daddys*, que eram prisioneiros que foram praticamente desmontados e remontados. Realmente tem o lance do **mercado**. Se você parar pra pensar, o Adam era uma **droga viciante** que era vendida ali livremente pela cidade e isso levou à **decadência da cidade**.

Em seguida, André relaciona a falta de ética do **mercado** e a ausência de proteção do resto da população ao desfecho distópico da história da cidade. A ideia de autonomia da ciência está relacionada também ao “mal estar pela ciência”, um sentimento social e político de alerta aos riscos, causado depois de uma sucessão de desastres relacionados com a ciência e tecnologia do mundo físico, como resíduos contaminantes, acidentes nucleares, envenenamentos farmacêuticos etc (BAZZO *et al.*, 2003).

Tentando imaginar como os plasmídeos de BS poderiam ser usados na saúde do mundo atual, Carlos separa a intenção da criação de uma nova **tecnologia** da intenção durante seu uso quando explica que “podia ser que a pessoa criasse ela com o melhor objetivo do mundo, mas sempre tem alguém querendo usar para benefício próprio, para **ganhar vantagem**”. Nesse sentido, as tecnologias em si seriam neutras e são as pessoas que podem fazer uso delas de maneira condenável.

De certa forma, Elisa entende que as tecnologias em si não são as causadoras dos problemas, mas sim o funcionamento social:

Então, na real, a grande crítica do BioShock não é a droga em si, né? Não, a droga, o Eve, mas é o **anarcocapitalismo** que não te dá substância. As pessoas acabam ficando naquilo e não têm outra forma de saúde, de... moderação, de controle de casa, de saúde... daí vão ficando violentas. Aquilo ali, aquela droga, tem uma droga lícita mas é uma **droga**, que modifica um pouco se você usa de maneira errada ou em grandes quantidades. Você acaba perdendo um pouco a sua sanidade de acordo com eles, né? A ideia, me parece, do jogo

é que se você não tem nenhum tipo de auxílio e cuidado, as pessoas vão à **loucura**, assim.

Ela admite que existe uma forma correta e uma forma errada para o uso das drogas e que é a maneira errada que causa problemas. De alguma forma, Carlos e Elisa negam que os artefatos tecnológicos possam ser políticos. Winner (1986) conta que a ideia de que os artefatos técnicos têm qualidades políticas é das mais provocativas em controvérsias envolvendo tecnologia e sociedade. As qualidades políticas das coisas técnicas é que as fariam passíveis de serem julgadas não somente pela sua eficiência e efeitos colaterais, mas também pelo modo com que as coisas podem incorporar formas de poder e autoridade. O autor alerta que esta negação das propriedades políticas dos objetos permite que as pessoas aceitem fazer mudanças drásticas na forma em que vivem para acomodar inovações tecnológicas, enquanto resistem a mudanças que seriam justificadas no terreno político.

Embora no mapa da Figura 10, o *steampunk* apareça como uma forma de reconhecimento de BS, esta palavra desaparece no mapa da Figura 13, pois *steampunk* foi mencionado somente como uma forma de reconhecer a estética da ambientação e não encontra relação com outros aspectos ficcionais destacados.

Ao falar sobre DEHR, alguns jogadores falam no subgênero mais específico da ficção científica *cyberpunk* que cartografei como principal eixo ficcional desse jogo. Eles assumem o *cyberpunk* como um tipo de história de fundo, e não somente como uma estética de ambientação. Luiz é quem mais fala sobre DEHR, pois foi o único dos entrevistados que jogou exclusivamente DEHR. Os entrevistados que jogaram tanto BS quanto DEHR falaram mais sobre BS. É Luiz que conta que DEHR é uma história *cyberpunk* que se desenrola em torno de *breakthrough*⁷⁰ tecnológicos que acontecem em um ambiente agressivo de **desigualdade social**, onde grandes corporações controlam recursos e promovem uma “**apologia à máquina**”, **abandonando a medicina tradicional** e tornando as pessoas dependentes da medicina tecnologizada. Ele explica que essa dependência é causada pelas novas tecnologias que invadem o corpo e precisam de manutenção constante: “isto é mostrado como problema quando o acesso a essa saúde se torna obrigatório, isto é, as pessoas **dependem** desta forma de **medicina** para se tornarem saudáveis”.

Guto percebe que os aprimoramentos de DEHR mostram as desigualdades no acesso a tecnologias. No protagonista, ele reconhece que seus aprimoramentos são as tecnologias “de

⁷⁰ *Breakthrough* é um termo em inglês comumente usado para designar uma importante descoberta ou evento que ajuda a aperfeiçoar uma situação ou prover uma resposta para um problema (“Cambridge Dictionary”, 2019).

ponta”, enquanto outros personagens usam aprimoramentos menos sofisticados, que Guto entende como os mais **mecânicos**, portanto **baratos**. Para Guto as tecnologias mecânicas são as que representam um menor avanço tecnológico e são acompanhadas de um menor valor de mercado.

De acordo com Regis, embora a ficção científica pareça tratar de previsões para o futuro, ou de fantasias sobre sociedades de planetas distantes e, por vezes, seja julgada como produção escapista e pueril, suas obras tratam de questões que estão em pauta no momento em que foram escritas (REGIS, 2012). André parece concordar com isso de duas formas diferentes. Ele lembra de uma situação violenta e injusta na história de DEHR e repete duas vezes que “ainda é atual isso”. Embora a história ficcional se passe no futuro, a palavra instrumental “ainda” transporta essa ficção para o passado. Foi no passado que ele jogou DEHR e reconheceu sua ficção como uma imagem do mundo atual.

6.2.4 Comparação entre mapas

Comparando os três mapas da dimensão ficcional (Figuras 11, 12 e 13), o mapa do texto da dissertação apresenta uma conformação diferente dos mapas seguintes, marcada pela especificidade do contexto situacional e intertextual da jogadora analista. Por exemplo, o “Objetivismo” e o “Renascimento italiano”, que, segundo a analista, fundamentaram a ficção de BS e DEHR respectivamente, não tornam a aparecer nas falas dos demais participantes.

Os mapas das falas dos *youtubers* e dos entrevistados são semelhantes, com mais palavras em azul, derivadas de BS, do que em marrom, derivadas de DEHR. No entanto, essa diferença ocorre por contextos diferentes: entre os entrevistados há mais pessoas que jogaram BS do que DEHR, enquanto nos vídeos esse número é equilibrado, mas os *youtubers* falavam mais sobre a ficção enquanto jogavam BS.

6.3 A DIMENSÃO REAL

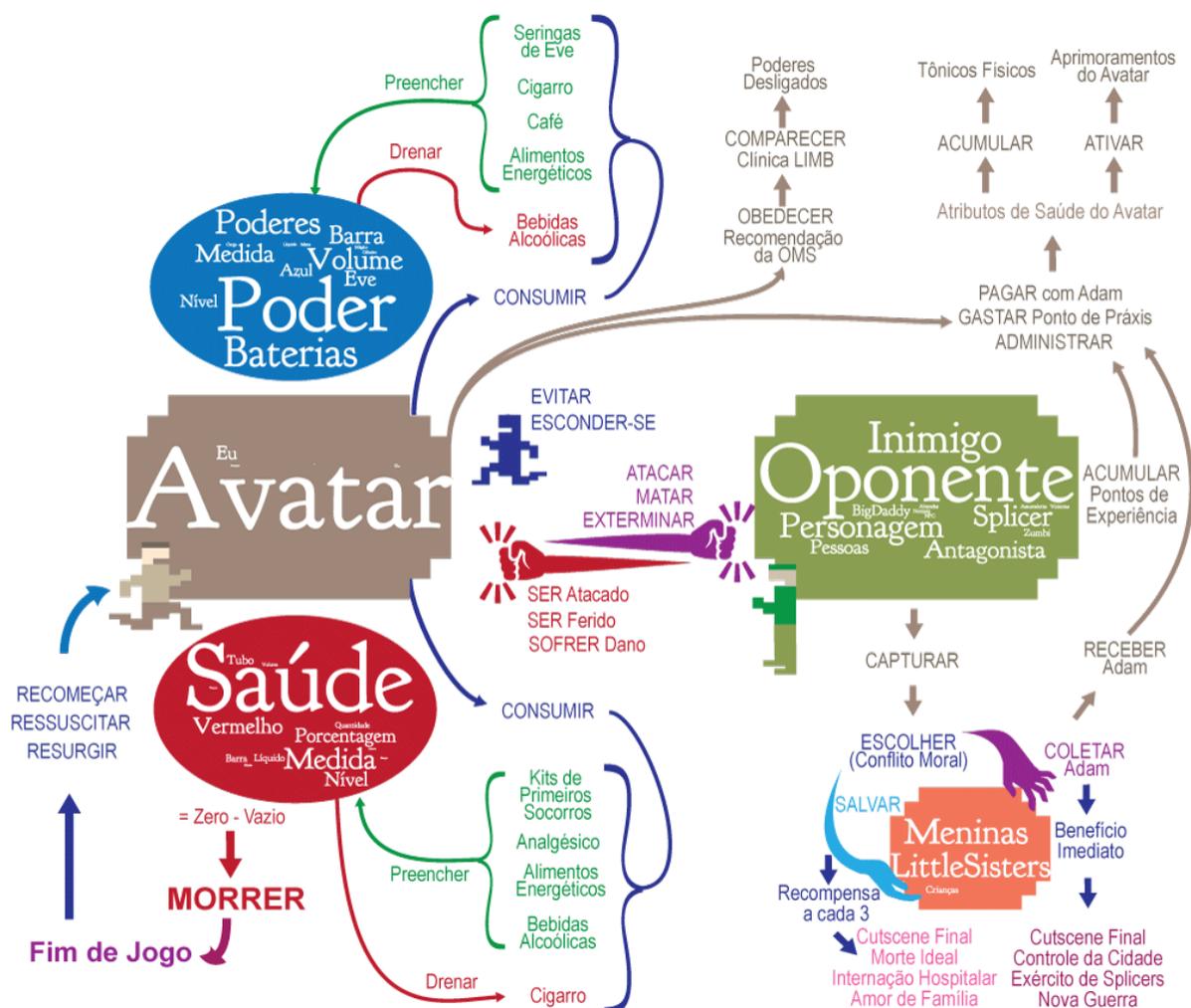
Enquanto a análise dos aspectos ficcionais resulta em mapas que poderiam ser feitos a partir do consumo de outras mídias, como filmes e livros, a análise da dimensão real dá destaque para as especificidades dos jogos em relação às outras mídias. Ela resulta em mapas que representam as ações do jogador no mundo do jogo. Esta dimensão corresponde basicamente ao sistema do jogo, como as regras, mecânicas e as interfaces de mensagens do sistema e controles do jogador. Entretanto, a construção dos mapas também inclui alguns aspectos ficcionais, que foram usados para facilitar a compreensão dos processos.

Construindo esses mapas, observei principalmente diferenças entre *corpus* e não entre os dois jogos. As palavras usadas pelos participantes para se tratar da dimensão real não mudavam de acordo com os jogos, tanto em relação a BS e DEHR quanto outros jogos que eram mencionados. Dessa forma, construindo os mapas, eu observei diferenças entre as palavras de acordo com o *corpus* e não de acordo com o jogo que estava em discussão.

6.3.1 Dimensão real no texto da jogadora analista

O mapa da Figura 14 reúne as palavras obtidas a partir do texto da dissertação, resumindo e destacando aspectos do funcionamento dos jogos relacionados a efeitos de sentido de saúde.

Figura 14 - Mapa da dimensão real no texto da jogadora analista



Aqui, as palavras referentes a BS e DEHR não foram separadas e se entrelaçam para priorizar as semelhanças entre as dimensões reais dos dois jogos. Dessa forma, será priorizada

não a comparação entre os dois jogos, mas a comparação entre os mapas feitos a partir da dissertação, dos vídeos e das entrevistas.

Usando as palavras destacadas durante a análise, enfatizando as palavras mais significativas em negrito e indicando os verbos com letras maiúsculas, temos o seguinte percurso para descrever o mapa:

O **Avatar** possui uma **Medida de Saúde** e uma **Medida de Poder**. De posse destas ele pode ATACAR, MATAR ou EXTERMINAR seu **Oponente** ou, se possível, EVITAR e ESCONDER-SE deles. Nessa atividade ele gasta seu **Poder** e ao SER atacado, ferido ou SOFRER **Dano** pelo **Oponente**, perde **Saúde**. Se a **Saúde** chegar à **Zero** ou **Vazio**, o **Avatar** MORRE, ocorre um **Fim de Jogo** e o **Avatar** pode RECOMEÇAR, RESSUSCITAR ou RESURGIR em um ponto próximo. O **Avatar** deve CONSUMIR **seringas de Eve, cigarro, café e alimentos energéticos**, que preenchem seu **Poder**, enquanto **Kits de Primeiros Socorros, analgésicos, alimentos energéticos e bebidas alcoólicas**, preenchem sua **Saúde**. Por outro lado, **bebidas alcoólicas** também drenam **Poder**, enquanto o **cigarro** drena **Saúde**.

Houve um destaque para um momento de **Conflito Moral** de BS. Após CAPTURAR **Meninas**, o jogador pode escolher SALVAR ou COLETAR. Se COLETAR, o **Avatar** recebe um **Benefício Imediato** de **Adam** e a *cutscene final* do jogo mostra que o protagonista desejava o **Controle da Cidade** e comandará um **Exército de Splicers** para iniciar uma **Nova Guerra**. Se SALVAR, o **Avatar** recebe uma **Recompensa** a cada três salvamentos e a *cutscene final* do jogo mostra que o protagonista desejava o **Amor de Família** e tem uma **Morte Ideal** durante uma **Internação Hospitalar**.

Na análise, DEHR não apresenta um momento equivalentemente marcante, mas decidi destacar, com menor visibilidade, um momento em que o jogador pode escolher OBEDECER a uma recomendação da **Organização Mundial de Saúde (OMS)** para uma troca de bioship ou simplesmente não COMPARECER a uma **Clínica LIMB**. Se o jogador atender ao pedido da OMS, mais tarde sofrerá um ataque, através do novo bioship, que desliga seus **Poderes**.

Os dois jogos tratam de outras questões éticas e morais contundentes, que são basicamente parte da dimensão ficcional do jogo. Entretanto, essas questões acima foram destacadas no mapa na dimensão real da análise de jogos (Figura 14) pois são aquelas que se relacionam de forma mais marcante com as escolhas do jogador e com as consequências nos aspectos de sistema no jogo.

Durante esse processo o avatar RECEBE **Adam** (uma moeda de troca que corresponde a um plasmídeo no mundo ficcional) ou ACUMULA **Pontos de Experiência**. O jogador deve

ADMINISTRAR ao PAGAR com **Adam** ou GASTAR **Pontos de Práxis** para ACUMULAR **Tônicos Físicos** ou ATIVAR **Aprimoramentos do Avatar**.

Em uma análise em torno de sentidos de saúde, as escolhas morais proporcionadas pelos jogos ganharam destaque principalmente por causa de BS, com seu momento marcante de escolha entre matar ou salvar as pequenas *Little Sisters*. A relação com a saúde não se dava simplesmente pela questão ética de matar ou deixar viver, mas devido à relação com a trama de ficção científica, que estava relacionada ao abuso de vulneráveis para atender interesses científicos e depois comerciais para a produção de plasmídeos poderosos, com impacto devastador na saúde da população do mundo do jogo.

6.3.1.1 Nuvens de palavras

Alguns elementos e atores do mundo do jogo são referenciados usando-se palavras diferentes. Como uma etapa da construção desses mapas, criei nuvens de palavras que fazem emergir em maior destaque as palavras usadas com maior incidência.

No texto da dissertação, o termo “avatar” foi usado para designar o meio pelo qual o jogador explora e interage dentro do mundo do jogo. Sua importância na análise de sentidos de saúde se dava por seu vínculo às representações da manutenção da saúde e das potencialidades e vulnerabilidades do corpo. Revisitei a análise da dissertação em busca dos termos que foram usados para designarem os sujeitos da enunciação usados para explicar ações basicamente pertencentes à dimensão real dos jogos, chegando à nuvem de palavras da Figura 15. Para as nuvens de palavras, escolhi uma tipografia com serifa, para remeter ao texto escrito e se diferenciar das nuvens de palavras provenientes das análises de vídeos e de entrevistas.

Figura 15 - Nuvem de palavras do avatar da jogadora analista



Fonte: produção da autora.

Como no texto da dissertação a jogadora analista teve o cuidado de padronizar ao máximo a referência ao sujeito da enunciação, em vez de uma nuvem, obtive a palavra “avatar” em destaque. Em segunda ordem de grandeza, vemos o dêitico “eu”, que foi usado quando a

analista explicou sobre suas escolhas jogando. Em seguida, as demais palavras usadas aparecem apenas como pontos ilegíveis, que foram “veículo”, “personagem” e os nomes dos dois protagonistas.

No funcionamento do mundo dos jogos, se destaca a figura do oponente que desafia o jogador. A nuvem da Figura 16 destaca as palavras usadas para tratarmos dos oponentes encontrados ao longo do jogo. Essas palavras ganharam importância porque foram usadas em situações que também detectei efeitos de sentidos relacionados à saúde, principalmente relacionados às escolhas morais e à desumanização dos oponentes.

Figura 16 - Nuvem de palavras para os oponentes no texto da jogadora analista



Fonte: produção da autora.

Na dissertação, a palavra “opponente” foi escolhida pela jogadora analista, aparecendo em maior incidência, repetindo a escolha de Murray quando trata de fórmulas para ações simbólicas no jogo “Eu encontro um difícil oponente e triunfo sobre ele” (MURRAY, 2003, p. 140).

Nesta nuvem, a palavra “opponente” se destaca mas divide espaço com “inimigo”, seguido de “personagem”. Apesar de “antagonista” ser oposição à “protagonista”, que foi usado somente na dimensão ficcional do jogo, aqui ele surge sendo indevidamente usado para tratar da relação com oponentes na dimensão real do jogo. Em seguida vemos a palavra “pessoas” que humanizava a noção de oponente, enquanto sua forma desumanizada “zumbi” surge quase ilegível.

As nuvens de palavras seguintes (Figura 17) que chamo aqui de “saúde” e “poder” foram formadas a partir das palavras relacionadas às medidas de saúde propriamente dita e às medidas de poder do avatar. O que chamo de medida de saúde, foi encontrada no jogo também sendo nomeada como *health* (saúde em inglês). A “medida de poder” também se relaciona com a conceituação de saúde usada neste trabalho, pois a saúde também pode ser equivalente à eficiência funcional (ALMEIDA FILHO, 2011).

Figura 17 - Nuvens de palavras para as medidas de Saúde e Poder do texto da jogadora analista



Fonte: produção da autora.

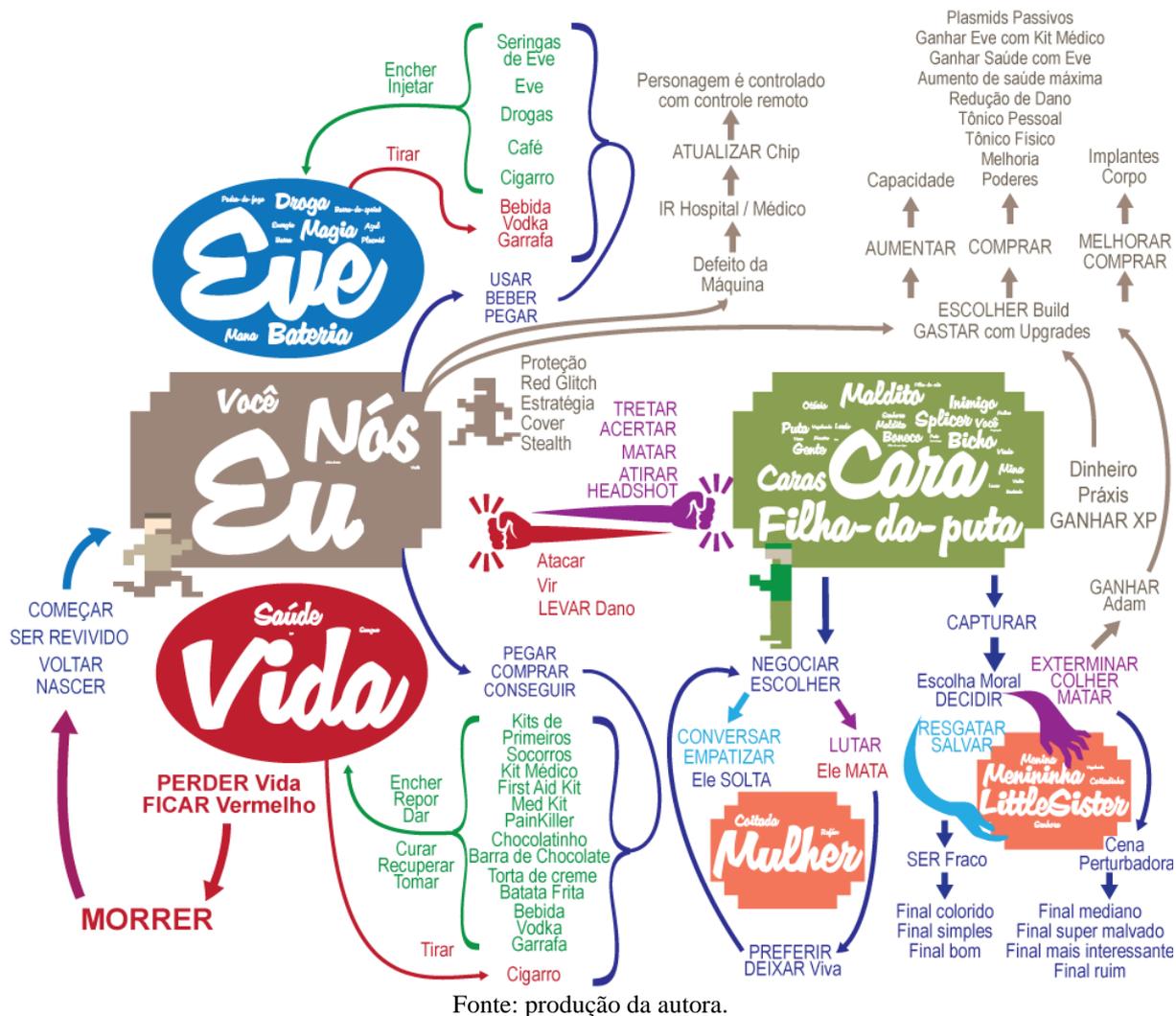
Na nuvem de palavras em vermelho a palavra plena “saúde” aparece em destaque, seguida das demais palavras que a qualificavam em expressões como “medida de saúde”, “nível de saúde”, “porcentagem de saúde” e “quantidade de saúde”. A saúde aqui é um recurso objetivo, quantificável e acumulável. “Vermelho” foi um adjetivo importante para “tubo”, “barra” e “líquido”, que eram os recipientes e o conteúdo, respectivamente.

Representada como uma segunda face da saúde do avatar, na nuvem de palavras em azul se destaca a palavra plena “poder” seguida de “baterias” e do plural “poderes”. Em seguida se destacam as demais palavras que qualificavam o poder em expressões como “volume de poder”, “medida de poder”, “barra de poder” e “nível de poder”. Seja pelo número de baterias, seja pelas dimensões da barra azul, assim como a saúde, o poder é um recurso objetivo, quantificável e acumulável.

6.3.2 Dimensão real nos vídeos

No mapa da Figura 18 foram resumidos e destacados aspectos do funcionamento do jogo usando as palavras destacadas da análise dos vídeos do YouTube.

Figura 18 - Mapa da dimensão real dos jogos por vídeos de *youtubers*



O jogador (**Eu**, **Nós** e **Você**) possui **Vida** e **Eve** ou **Baterias**. De posse destas ele pode **TRETAR**, **ACERTAR**, **MATAR**, **ATIRAR** ou dar **HEADSHOT** em um **Cara** ou, se possível, optar por **proteção**, **red glitch**, **estratégia**, **cover** e **stealth**. Nessa atividade ele gasta seu **Eve** e sua **bateria** e ao **LEVAR dano** pelos caras que vêm e atacam, **PERDE Vida** e **FICA Vermelho**.

Se a **Vida** acabar o jogador **MORRE**. No contexto desse evento sempre é usada a primeira pessoa como em “Eu vou morrer!”, “Morri! Droga, esqueci de apertar F para repor a vida” ou “Queria salvar (o jogo) porque caso eu morra queria nascer ali, né?”. Aqui aparece um aspecto da dimensão real do jogo, uma vez que o locutor nunca fala “morremos”, já que seu destinatário não tem responsabilidade sobre seus erros jogando.

O jogador pode **COMEÇAR**, **SER REVIVIDO**, **VOLTAR** ou **NASCER** em um ponto salvo do jogo. O jogador deve **USAR**, **BEBER** OU **PEGAR** **seringas de Eve**, ou simplesmente **Eve**, **drogas**, **café**, **cigarro**, que enchem ou injetam seu **Eve**, enquanto deve **PEGAR**,

COMPRAR ou CONSEGUIR **Kits de Primeiros Socorros, Kit Médico, *First Aid Kit, Med Kit, Painkiller, Chocolatinho, Barra de Chocolate, Torta de creme, Batata Frita, Bebida, Vodka* e Garrafa**, para encher, repor, dar, curar, recuperar ou tomar **Vida**. Por outro lado, **Bebida, Vodka e Garrafa** também tiram **Eve**, enquanto o **cigarro** tira **Vida**.

Após CAPTURAR **Little Sisters**, o jogador deve fazer uma **escolha moral** e DECIDIR entre RESGATAR/SALVAR ou EXTERMINAR/COLHER/MATAR. Se EXTERMINAR, COLHER ou MATAR, acontece uma **cena perturbadora** e o final do jogo é um **final mediano, super malvado, mais interessante** ou **ruim**. Se RESGATAR ou SALVAR, o jogador é **fraco** e o final do jogo é um Final colorido, simples ou bom.

Entres os vídeos, *Gabrielprimeiro* é o único que grava o momento em que percebe um **defeito de máquina** mas não atende à ordem de IR ao **hospital** ou ao **médico** para ATUALIZAR seu **chip**, pois havia jogado antes e sabia que um oponente poderia controlar o personagem por **controle remoto** mais tarde. Podemos inferir que os conhecimentos apropriados guiam nossas ações subsequentes, ou que, pensando no jogo como um processo, não é possível jogar o mesmo jogo duas vezes.

Neste mapa acrescentei o primeiro momento em que os *youtubers* passam por um momento do jogo e que as escolhas das falas do personagem são parte integrante de uma mecânica de jogo que gera diferentes desfechos para o combate contra um oponente e que também têm relação com escolhas morais em DEHR. Nesse momento, o jogador tem um embate com um oponente que segura uma refém e pode NEGOCIAR e ESCOLHER entre CONVERSAR e EMPATIZAR com o oponente, que SOLTA a **Mulher** ou pode LUTAR contra o oponente, que MATA a **mulher**. *Gabrielprimeiro* foi o único que repetiu esse momento por PREFERIR DEIXAR a refém **viva** pois “o cara dá um tiro na cabeça dela, aí eu preferi deixar ela viva, coitada!”.

Durante esse processo o avatar GANHA **Adam** (em BS, uma moeda de troca que corresponde a um plasmídeo no mundo ficcional) ou GANHA **Dinheiro, *práxis* ou XP**. O jogador deve GASTAR com **upgrades** e ESCOLHER **build** para AUMENTAR suas **Capacidades**, COMPRAR ou MELHORAR **Implantes do Corpo**, ou COMPRAR **Plasmids Passivos, Ganhar Eve com Kit Médico, Ganhar Saúde com Eve, Aumento de saúde máxima, Redução de Dano, Tônico Pessoal, Tônico Físico, Melhoria e Poderes**.

O regime capitalista da cidade, que aparece no mapa da dimensão ficcional é reforçado na dimensão real: *Alanzoka* conta que é possível “comprar vidas” nas máquinas de autoatendimento. Ele reifica a vida (ou a saúde, como chamada no jogo) e a coloca como

mercadoria. Mas, naquele momento, não compra vidas porque está “com a vida cheia”. Além de objeto, a vida é algo que pode ser armazenado até um certo limite.

6.3.2.1 Nuvens de palavras

Diferente do texto da dissertação, em nenhum momento os locutores dos vídeos usaram o termo “avatar” enquanto jogavam.

Figura 19- Nuvem de palavras "eu e nós" dos youtubers



Fonte: produção da autora.

O dêitico “eu” ganha destaque, encontrado em maior incidência e usado principalmente em situações em que o locutor fala de suas ações, seguido de “nós” e “você”. Por terem sido encontrados em menor incidência, “vocês” e “Adam Jensen” (protagonista de DEHR) aparecem ilegíveis. O nome do protagonista de BS não foi encontrado em nenhuma fala.

Alanzoka fala “Eu peguei um ‘kit médico’ e uma ‘seringa de Eve’”. Ele também usa “eu” para falar de possibilidades no jogo, como “Será que dá para eu matar essa máquina?” e sobre seus sentimentos “Eu não estou gostando nada desse lugar”. Ele estava de certa forma reproduzindo a modalidade enunciativa de BS, em que a visão dos acontecimentos ocorre sempre em primeira pessoa. *Alanzoka* é quem mais fala em primeira pessoa devido ao seu contexto situacional, de alguém que joga pela primeira vez para gravar reações espontâneas.

Funky Black Cat e *Lucky Salamander* além de usarem a primeira pessoa do singular, também usam a primeira do plural, como se chamassem seus destinatários para dentro do jogo, como em “Aqui não é o caminho, nós vamos por aqui”. Diferente de *Alanzoka*, enquanto jogam eles também falam diretamente aos seus destinatários, usando a segunda pessoa do plural, como em “Prestem atenção nisso”, embora em uma incidência bem menor.

Outro aspecto digno de nota é que o nome do protagonista de BS nunca era mencionado. *Funkyblackcat*, que, dentre os três, é o que mais explica sobre a história de fundo enquanto joga, chega a tentar citar o nome mas não consegue: “esqueci o nome do protagonista, o cara sofreu um acidente de avião e foi parar aí embaixo”. Esquecer o nome do protagonista é

coerente com a modalidade enunciativa do jogo e com aspectos da trama, cheia de mistérios a serem desvendados aos poucos.

Na Figura 20, podemos ver um detalhe de um frame de um vídeo com a proposta de desvendar segredos de BS movendo livremente a câmera do jogo (SHESEZ, 2016)⁷¹. A primeira coisa que o vídeo mostra é que, no contexto do funcionamento interno, o avatar em BS é feito somente de braços. Este é um procedimento comum em jogos FPS, no entanto, embora isto não seja visível ao jogador, no caso particular de BS essa inexistência de um tronco e de um rosto de certo modo se adequam à narrativa do jogo, pois a identidade do protagonista é um dos mistérios da trama.

Figura 20 - Detalhe de frame de vídeo mostrando o avatar de BS de outro ângulo



Fonte: Off Camera Secrets | Bioshock - Boundary Break (SHESEZ, 2016).

Jogando DEHR, os locutores também parecem querer manter o contato com seus destinatários usando a primeira pessoa do plural, como quando *Level+* fala “Vamos embora, subir aqui com segurança...” e o “**nós**” ganha segundo lugar de destaque na nuvem. Em seguida, “**você**” ganha destaque porque os locutores também estão assumindo o papel de guias, ensinando como jogar. Mais uma vez o contexto situacional de *Gabrielprimeiro* parece determinante como alguém mais experiente que ensina como jogar. Ele é quem mais usa “você” em suas falas, como em “Está aparecendo ali ‘LS’, você aperta, vai abaixar”. Não por acaso, ele nomeia seus vídeos como “detonado”, um termo que auxilia o reconhecimento de seu vídeo como um guia de jogo.

⁷¹ “Boundary Break” é um canal de Youtube onde o criador, por meio de diferentes recursos tecnológicos, muda o funcionamento da câmera, de vários jogos, tentando mostrar as partes que não são destinadas aos jogadores, revelando assim elementos curiosos sobre sua construção e funcionamento.

Em DEHR, a visão em alguns momentos pode ser mudada de primeira para terceira pessoa e os locutores também usaram terceira pessoa em suas falas, embora fosse mais frequente usar a primeira pessoa. Enquanto o protagonista aparece em terceira pessoa nas cenas, alguns comentários usam a terceira pessoa e lembram o nome do protagonista, como em “Esse é o **Adam Jensen**, nosso camarada”, mas também misturam comentários em primeira pessoa, como “Aquele ali é meu chefe” ou “O que é isso na minha testa?” (Figura 21). Enquanto estão no controle do avatar e jogando em primeira pessoa, os comentários usavam predominantemente o dêitico “eu”. Um dos locutores confirma que as trocas para cenas em terceira pessoa tomam emprestada a modalidade enunciativa do cinema, quando exclama “Mudou a câmera do nada, parece filme!”.

Figura 21 - Detalhe de captura de tela mostrando o avatar de DEHR



Fonte: captura de tela feita pela autora.

Enquanto a jogadora analista elegeu a palavra “avatar” para explicar sobre o ator que está operando dentro do mundo do jogo, nenhum dos demais jogadores usou esta palavra. Todos preferiram falar como se eles mesmos estivessem operando no mundo do jogo. Frequentemente os jogadores *youtubers* falavam de forma a envolver seus destinatários na experiência, fazendo emergir o “nós”, enquanto os entrevistados compartilhavam as possibilidades do jogo com a interlocutora da entrevista, fazendo emergir “você”.

A nuvem seguinte (Figura 22) destaca as palavras usadas pelos *youtubers* para tratarem dos oponentes ao longo do jogo. “**Cara**” foi a palavra mais usada para se referirem aos seus oponentes nos momentos menos intensos, em que o jogador está em ação mas tem tempo de planejar o que vai fazer, como na fala de *Parzival Player* “Aquele cara ali atrás vai querer me matar”. Os xingamentos eram usados sobre os mesmos oponentes, porém em momentos de susto ou durante combates muito intensos.

Figura 22 - Nuvem de palavras para os oponentes nos vídeos



Fonte: produção da autora.

Apesar de bem menos frequentes e por vezes usadas de maneira pontual, a ponto de desaparecerem na nuvem de palavras, me chamaram a atenção algumas palavras que remetem a efeitos de sentidos de saúde. Em BS os inimigos representam pessoas desumanizadas devido aos seus profundos estados de loucura. *Alanzoka* leva sustos constantemente e xinga esses personagens de **louco(a)**, **maluco(a)** ou grita palavrões, especialmente contra as personagens femininas. *Funky Black Cat* por vezes chamava seus oponentes, que sempre chegam gritando e atacando, de “**bonecos**”, demonstrando a desumanização desses personagens. Os dois, por vezes, chamam um oponente maior de “**bicho**”.

Em DEHR os inimigos não são desumanizados, eles representam guardas treinados que na maioria das vezes estão apenas vigiando o ambiente. Jogando, as pessoas podem escolher entre entrar em confronto com esses guardas ou usar estratégias furtivas e passar despercebidas pelo ambiente. *Gabrielprimeiro* conta que pretende evitar entrar em confronto, mas que deve passar a atirar nos inimigos quando perder a paciência e que vai matar até **inocentes**. Num comentário nitidamente intertextual, ele aponta que tem pena dos personagens inocentes mortos em ataques terroristas. Nos vídeos de *Level+*, o locutor brinca chamando os inimigos de “**tiozinho**”. *Parzival Player* entra no jogo de maneira menos cautelosa e atira em todos os oponentes sem usar estratégias. Ele também faz muitos comentários jocosos. No meio do confronto ele atira contra os oponentes e grita “Morre, **viciado em crack!** Morre!” e “Ai, ai, ai, ai! **Mendigo!**”. É relevante ressaltar que o ano da gravação do vídeo de *Parzival Player* sobre DEHR é 2012, seu contexto intertextual está marcado por um momento em que a cobertura midiática sobre o problema do crack e da ocupação de espaços apelidados de “**cracolândias**” era intensa e ainda muito enquadrada como uma questão de segurança pública e de intervenção policial, em detrimento do enquadramento como uma questão de saúde pública (LOPES, 2013).

Na Figura 23 estão as nuvens de palavras equivalente às medidas de saúde e poder.

Figura 23- Nuvens de palavras para as medidas de Saúde e Poder nos vídeos



Fonte: produção da autora.

Na nuvem em vermelho a palavra “saúde” perde destaque para a palavra “vida” e sua variedade de palavras é tão baixa que chega a perder seu caráter de “nuvem”. Olhando o contexto das falas dos *youtubers*, em todos os momentos em que usaram a palavra “saúde” eles estavam lendo as legendas em português do jogo que traduziam *health* como saúde. Em outras falas os mesmos locutores usavam a palavra “vida”, como em “Tem ‘Kit de primeiros socorros’ aqui, mas eu não preciso porque minha vida está cheia”, “O que é isso daqui? Eu compro vida?” ou “Vamos pegar aqui um pouco de vida”. *Gabrielprimeiro* é o único que chama *health* de “sangue” em “Pega *painkiller*, que é o meu sangue...” e só usa essa palavra uma vez em toda a gravação.

Em DEHR, essa prática de administração de saúde do avatar é mais discreta. A saúde não pode ser armazenada em grandes quantidades, há poucos itens disponíveis no cenário que podem ser usados para recuperá-la e o avatar morre rápido ao se ferir, obrigando o jogador a ser cauteloso. Na maioria das vezes o avatar morre ao ser ferido sem haver tempo suficiente do jogador notar a redução da medida de saúde. Nos vídeos analisados, o único a observar essa medida foi *Parzival Player*, que também opta por chamar de “vida” e se pergunta “Estou com quanto de vida? 74! Tá bom, não estou tão ruim de vida.” Uma única vez ele usa a sigla HP⁷² para falar da mesma medida e HP aparece na nuvem como uma palavra ilegível, pois sua incidência foi muito baixa em relação às demais que se destacam.

Esta recorrente troca do termo “saúde”, usado no dispositivo do jogo, pelo termo “vida”, usado pelos *youtubers*, nos indicam que chamar de “vida” as chances que o jogador continua tendo de se manter no jogo ao ser atacado é uma prática bastante difundida para os jogadores que falam português no Brasil, provavelmente remanescente dos primeiros jogos digitais que

⁷² HP é originalmente a sigla para *hit points*, uma mecânica adotada dos RPGs de papel e caneta que prevalece em muitos RPGs de computador, entendido como um indicador numérico da quantidade de saúde que o personagem tem (GOLUB; PETERSON, 2016; ZAGAL, 2008). Alguns autores atribuem a sigla também a *health points* (MORAES; NESTERIUK, 2016; OLIVEIRA; MOTA FILHO, 2017a, b, c).

empregavam explicitamente esta medida. Esta observação havia se transformado em uma pergunta a ser feita aos participantes durante as entrevistas, o que gerou o mapa da Figura 39.

Na nuvem em azul a palavra “**Eve**” se destaca, sendo o nome da substância do mundo ficcional somente de BS, usada como fonte de poder para atuar no jogo, seguida de “**bateria**”, com um destaque bem menor e pertencente somente ao mundo de DEHR. Nas mecânicas de jogo, o poder em BS é mais explorado que em DEHR, pois o Eve é apresentado logo no início do jogo como um recurso indispensável, e demanda que o jogador o administre constantemente. As baterias em DEHR são um recurso discreto, que pode até passar despercebido pelos jogadores.

Em seguida, na nuvem se destacam “magia” e “droga”. Jogando BS, *Alanzoka* chama as seringas cheias de **plasmídeo**, nomeado de **Eve**, de “droga”. “Peguei uma droga muito boa, são os *plasmids*. Beleza, isso aí vai me deixar louco! Vou virar um mago!”. Ele indica que as substâncias que são introduzidas em um corpo, com efeitos sobre a mente, são drogas, mas os poderes que conferem são mágicos, uma provável reminiscência intertextual de jogos digitais com temática de fantasia ou mesmo de RPGs analógicos, onde os poderes do personagem são magias.

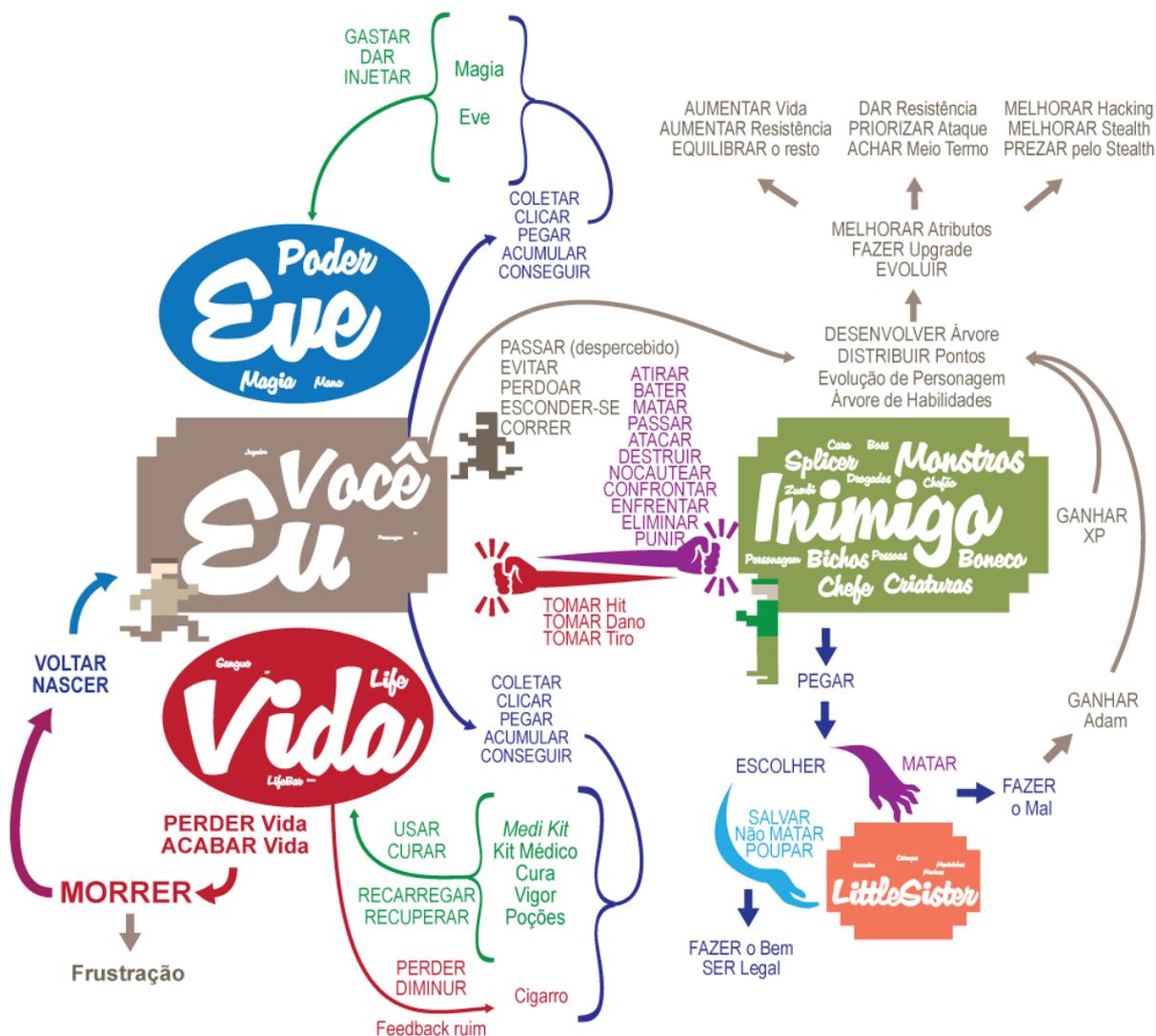
Funky Black Cat explica que o **Eve** deve ser usado para repor **energia** ou *mana*⁷³. Os poderes são um recurso conhecido por outros jogos tipo RPG normalmente representados por uma barra azul chamada *mana*, usado como se fosse uma carga de poderes mágicos a serem usados durante o jogo (GOLUB; PETERSON, 2016). *Lucky Salamander* também demonstra que o funcionamento do Eve é similar ao funcionamento das magias de RPGs, quando percebe que tem pouco Eve e pondera “Eu tenho que parar de usar minhas magias”. Em vez de tratar desses poderes nos termos propostos pelo jogo, em seu contexto intertextual, ele acessa sua interprocedimentalidade (VASCONCELLOS; CARVALHO; ARAUJO, 2016) de uso de poderes especiais nas mecânicas de outros jogos.

6.3.3 Dimensão real nas entrevistas

No mapa da Figura 24 foram resumidos e destacados aspectos do funcionamento do jogo usando as palavras destacadas na análise das entrevistas com jogadores.

⁷³ O termo *mana* é usado em diversos jogos para designar o montante de poderes mágicos ou de energia vital de um personagem (GOLUB; PETERSON, 2016).

Figura 24 - Mapa da dimensão real dos jogos nas entrevistas



Fonte: produção da autora.

Para descrever o mapa, faço o seguinte percurso:

O jogador (**Eu e Você**) possui **Vida** e **Eve** ou **Poder**. De posse destas ele pode ATIRAR, BATER, MATAR, PASSAR, ATACAR, DESTRUIR, NOCAUTEAR, CONFRONTAR, ENFRENTAR, ELIMINAR ou PUNIR o **Inimigo** ou, se souber como ou tiver interpretando um personagem, PASSAR despercebido, EVITAR, ESCONDER-SE, CORRER ou PERDOAR. Nessa atividade ele gasta seu **Eve** ou seu **Poder** e ao TOMAR **Hit**, **Dano** ou **Tiro** pelo Inimigo, PERDE **Vida**.

Se a **Vida** acabar o jogador MORRE, que é uma **Frustração**. O jogador pode VOLTAR ou NASCER em um ponto salvo do jogo. O jogador deve COLETAR, CLICAR, PEGAR, ACUMULAR ou CONSEGUIR **Eve** ou **Magia** que dão ou injetam seu **Eve** ou **Poder**; e **Med**

Kit, Kit Médico, Cura, Vigor ou **Poções** para usar, curar, recarregar ou recuperar **Vida**. Por outro lado, **cigarro** dá um **feedback ruim**, faz perder ou diminuir **Vida**.

Após PEGAR uma **Little Sister** (no caso de BS), o jogador pode ESCOLHER entre SALVAR/Não MATAR/POUPAR ou MATAR. Se MATAR, o jogador escolheu FAZER o **Mal**. Se SALVAR/Não MATAR/POUPAR o jogador escolheu SER **Legal** e FAZER o **Bem**.

Durante esse processo o avatar GANHA **Adam** (Em BS, uma moeda de troca que corresponde a um plasmídeo no mundo ficcional) ou GANHA **XP** (no caso de DEHR)⁷⁴. O jogador deve DESENVOLVER sua **Árvore de Habilidades** ou DISTRIBUIR **Pontos** na sua **Evolução de Personagem** para EVOLUIR, FAZER **Upgrade** ou MELHORAR **Atributos**, para AUMENTAR **Vida** ou **Resistência** e EQUILIBRAR o resto; DAR **Resistência** para depois PRIORIZAR **Ataque** e ACHAR meio termo; ou MELHORAR **Hacking** e PREZAR pelo **Stealth**.

6.3.3.1 Nuvens de palavras

Nas entrevistas, como os participantes falam explicando sobre seus pontos de vista ou suas lembranças, eles não falam como se estivessem mostrando suas ações e tentando envolver destinatários. Dessa forma, depois da primeira pessoa do singular, a primeira pessoa do plural desaparece e dá lugar à segunda pessoa do singular, aqui representada por “você”.

Figura 25 - Nuvem de palavras "eu" e "você" dos entrevistados



Fonte: produção da autora.

Durantes as entrevistas, os jogadores usavam a primeira pessoa quando tratavam de escolhas que fizeram e de acontecimentos pelos quais passaram, como quando Felipe conta que “No BioShock **eu** não tive muito essa experiência porque **eu** não ceifava as meninas, **eu** achava horrível!”. A segunda pessoa surgiu numerosas vezes quando eles tratavam principalmente das

⁷⁴ XP é uma sigla para *eXperience Points* e designa os pontos de experiência que existem em jogos onde os personagens estão submetidos a sistemas de níveis para as suas capacidades (DUCHENEAUT; MOORE, 2005).

possibilidades oferecidas pelo jogo e de suposições, como quando André explica que “quando **você** mata, **você** ganha mais Adam sim do que se **você** não matar”.

Entre as palavras da nuvem referente aos oponentes no jogo destaca-se **inimigo**. Desta vez não há espaço para xingamentos como os da Figura 22, pois os entrevistados estão apenas explicando sobre situações no jogo.

Figura 26 - Nuvem de palavras para os oponentes nas entrevistas



Fonte: produção da autora.

Mesmo fora da tensão de uma sessão de jogo, com inimigos atacando, algumas palavras desumanizantes são mantidas, como **Monstros**, **Criaturas**, **Bicho** e **Bonecos**. Se na análise dos vídeos identifiquei um locutor golpeando e chamando personagens de “boneco”, como uma forma de desumanização desses personagens, durante as entrevistas “boneco” faz emergir um novo sentido. Aqui, usar “boneco” se relaciona mais claramente a uma maneira de estar consciente de que se trata somente de um jogo e seria sinônimo de avatar ou NPC⁷⁵. “Boneco” ainda é uma forma desumanizante, visto que os entrevistados também usam, com menor incidência, palavras que humanizam, como **Pessoas** e **Personagem**. Usar “boneco” parece sugerir uma maneira de desumanizar recorrendo ao aspecto real do personagem, que é ser um objeto com propriedades no sistema do jogo, em vez de desumanizar usando os aspectos ficcionais, como no caso de “monstro”.

Esta nuvem a partir das falas nas entrevistas se aproxima mais da nuvem da jogadora analista, que tem “inimigo” como a segunda palavra de maior incidência.

A nuvens na Figura 27, nesta etapa da análise, parecem bem semelhantes às nuvens da Figura 23. Porém, na nuvem em vermelho a palavra “saúde” desaparece, pois os entrevistados não foram induzidos a repetir essa palavra, como aconteceu com parte dos *youtubers*, que liam “saúde” nas legendas em português.

⁷⁵ NPC é sigla para *non-player character* ou em português “personagem não jogável” (CHAPLIN; RHALIBI, 2004).

Figura 27 - Nuvens de palavras para as medidas de Saúde e Poder nas entrevistas



Fonte: produção da autora.

Assim como na nuvem de palavras retiradas dos vídeos do YouTube, na nuvem de palavras derivada das entrevistas a sigla HP aparece como uma mancha ilegível, pois somente Hugo usou esse termo em suas falas. Segundo ele, a maioria dos jogos nomeia como “HP”, que ele afirma que é uma sigla para “health points”. Vimos anteriormente que a jogadora analista havia nomeado a esse item como “medida de saúde”.

Em relação ao poder, “Eve” se mantém em destaque, e a palavra “bateria” desaparece, pois nenhum entrevistado mencionou essa forma de poder em DEHR.

6.3.4 Comparação entre mapas

A estrutura dos três mapas é semelhante, a diferenciação está nas palavras e na quantidade de suas variações que preenchem a estrutura. Todos os participantes aparentemente percebem o funcionamento dos jogos de forma semelhante.

As falas dos jogadores youtubers são as mais ricas em palavras que designam os itens que “preenchem” a saúde do avatar. Isso pode ser explicado por suas falas serem feitas em um contexto situacional jogando momento-a-momento, pois é muito importante recolher esses itens ao longo do jogo e os locutores comentam cada vez que recolhem um. Por outro lado, há mais palavras para designar ações contra os oponentes do jogo entre as falas dos jogadores entrevistados. É possível que essas ações sejam as que mais se sedimentam na memória desses participantes, pois as entrevistas são situadas em um período de tempo afastado das respectivas sessões de jogo. Esta distância provavelmente fez com que não aparecessem no mapa eventos mais específicos, como a recomendação da OMS e as consequências da negociação com o sequestrador, pois não eram eventos centrais para a jogabilidade.

Um evento muito comum nos jogos, “morrer” é comum aos três mapas. No mapa proveniente do texto da jogadora analista, depois de “morrer” ocorre o fim do jogo, para depois recomeçar. Mas nas falas dos demais jogadores, “morrer” é seguido de “nascer” novamente.

Entre esses três mapas, aquele criado a partir dos vídeos se apresenta como o mais rico em palavras. Isto parece coerente pois o texto da dissertação foi feito por uma jogadora que por seu contexto situacional procurava também padronizar os termos usados em seu texto e possuía um contexto intertextual pobre em experiências com outros jogos que tornasse o seu vocabulário mais variado. As falas dos *youtubers* produziram maior variedade de termos devido ao número maior de locutores, que também eram mais experientes com jogos e acumularam um vocabulário mais diversificado. O contexto da etapa de atribuição de sentidos também foi determinante da variedade de palavras do mapa, pois os *youtubers* falavam enquanto jogavam.

O mapa criado a partir das entrevistas aparece com menos palavras, apesar do número de entrevistados ter sido o dobro do número de *youtubers*, possivelmente por revelar as palavras fruto da apropriação de sentidos e de falas produzidas fora do contexto de uma sessão de jogo.

6.4 AS DIMENSÕES DO ENVOLVIMENTO DO JOGADOR

Até aqui, apresentei mapas reveladores do consumo discursivo baseados nas palavras, pela perspectiva da jogadora analista, dos *youtubers* e dos jogadores entrevistados, primeiro priorizando a dimensão ficcional e depois a dimensão real dos jogos. A última dimensão de análise desta pesquisa se refere ao envolvimento do jogador com o jogo e retoma certos achados significantes que atravessam tanto as dimensões real quanto ficcional.

Conforme o modelo de Calleja (2011), o conceito de envolvimento, que o autor usa evitando o conhecido conceito de imersão, ganha valor analítico porque se divide em seis diferentes dimensões de envolvimento do jogador. Nesta etapa de análise me aproprio dessas dimensões para apresentar novos mapas, que reorganizam as palavras de acordo com essas seis dimensões.

De acordo com o mesmo modelo, a análise dos vídeos corresponde à fase temporal de engajamento do *microenvolvimento*, pois é feita a partir dos jogadores no momento que estão jogando. Aqui se destacam os movimentos de recepção e reconhecimento. Enquanto isso, o texto da jogadora analista e as entrevistas com jogadores correspondem à fase temporal de engajamento do *macroenvolvimento*, pois ocorrem fora do momento das sessões de jogo, destacando o movimento de apropriação.

6.4.1 O macroenvolvimento da jogadora analista no texto de análise

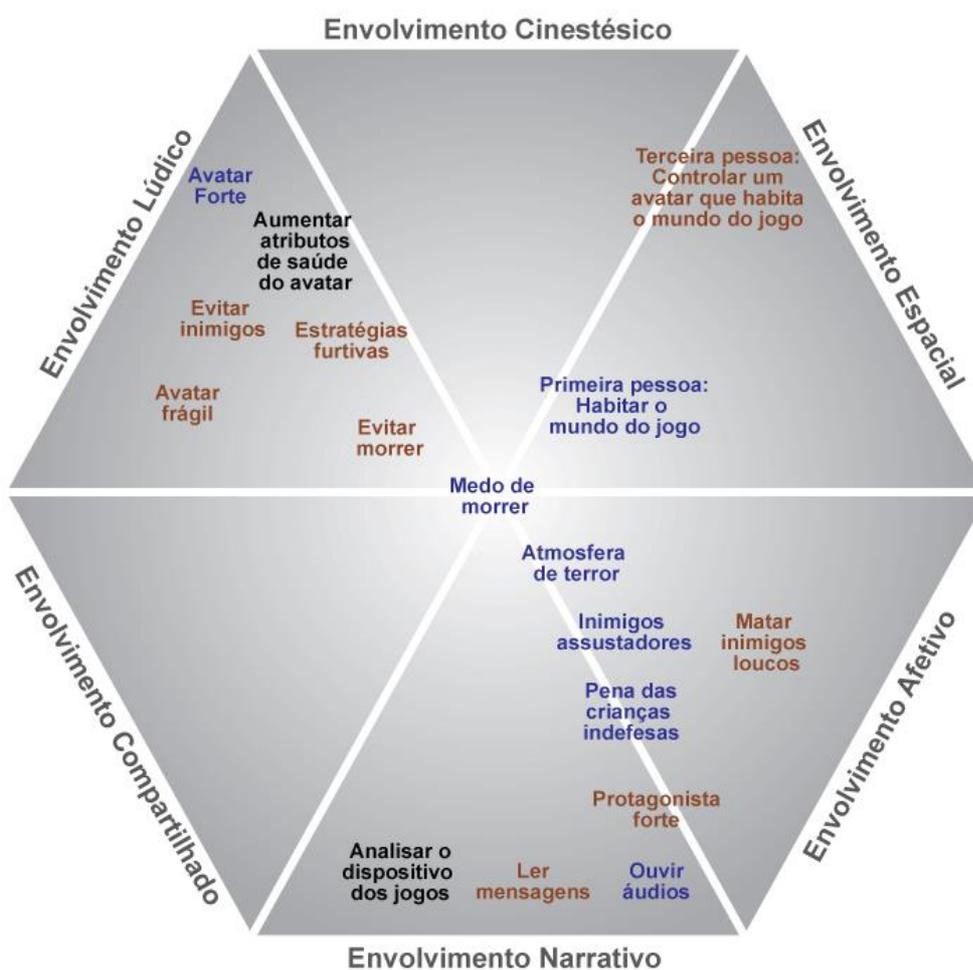
Na metodologia da jogadora analista, jogar os dois jogos foi essencial para a análise, em decorrência, alguns aspectos sobre seu envolvimento com o jogo foram deixados no texto.

Isso foi possível pela apropriação de princípios da autoetnografia na metodologia daquela análise, que permitiu acrescentar observações de caráter autobiográfico, além das descrições das possibilidades que foram encontradas dentro do mundo de cada jogo (CARVALHO, 2016).

O mapa segue o modelo de Calleja e mostra as dimensões do envolvimento encontradas no texto de análise de dispositivo de jogo elaborado pela jogadora analista. Como nos demais mapas, as palavras relacionadas a BS foram colocadas em azul e as relacionadas a DEHR em marrom, enquanto as palavras em preto sinalizam aquelas que são comuns aos dois jogos.

Quanto mais ao centro do hexágono, mais as palavras são percebidas como representativas de um maior nível de internalização do envolvimento. Na Figura 28, o medo de morrer aparece como a forma de envolvimento mais internalizada pela jogadora analista em BS, enquanto o objetivo de analisar os jogos se relacionou com o envolvimento narrativo e não foi tão internalizado, visto que era um envolvimento segundo objetivos de pesquisa externos aos objetivos dos jogos.

Figura 28 - Mapa do macroenvolvimento da analista jogando



Fonte: produção da autora.

A comparação entre a visão constantemente em primeira pessoa de BS e a visão alternada de DEHR entre primeira e terceira pessoas fala de diferenças entre o envolvimento espacial, pois jogando BS a analista se sentia **habitando dentro do mundo do jogo** em todos os momentos, enquanto em DEHR em vários momentos a visão se afasta para a terceira pessoa revelando que **quem habita o mundo do jogo é o avatar**. Para a jogadora, isto resultou também em um maior envolvimento afetivo em BS, expresso pelo **medo de morrer** e uma redução no envolvimento lúdico, visto que o risco de morrer é baixo porque o avatar é bastante resistente e não morre com facilidade.

O dispositivo de enunciação dos jogos também apontou para diferentes possibilidades de produção de sentidos da saúde, como aqueles que emergiram a partir de diferentes sensações de imersão proporcionadas por diferentes modalidades de enunciação, que podem interferir na sensação de zelo que o jogador deve ter para preservar a saúde do avatar. Em mim, esta sensação foi mais intensa no jogo em que o sujeito da enunciação se mantinha em primeira pessoa, em uma modalidade de enunciação mais típica dos jogos em primeira pessoa do que o jogo que foi desenvolvido para oscilar constantemente a enunciação da primeira para a terceira pessoa. (CARVALHO, 2016, p. 186)

O maior envolvimento afetivo em BS também aparecem no reconhecimento dos **inimigos como assustadores** e dos ambientes como dotados de “**perturbadora atmosfera de terror**”(CARVALHO, 2016, p. 170), o que reforça o medo de morrer.

Figura 29 - Tela de jogo na entrada do pavilhão médico de BioShock



Fonte: CARVALHO, 2016, p. 170

Em DEHR, a fragilidade do avatar não aumenta o envolvimento afetivo, mas sim o envolvimento lúdico, pois requereu maior engajamento com as **estratégias** necessárias para se

alcançar objetivos no jogo. O envolvimento afetivo em DEHR surge em relação ao **protagonista**, que foi reconhecido como uma figura **forte e segura**.

Figura 30 - Avatar de DEHR durante um diálogo



Fonte: CARVALHO, 2016, p. 128

Tanto BS quanto DEHR eram ricos em momentos para se fazer escolhas morais, entretanto a escolha entre matar ou poupar as *Little Sisters* em BS recebeu o maior destaque na análise, pois proporcionava momentos de intenso envolvimento emocional e narrativo, como podemos observar nesse relato autobiográfico da análise:

Ao jogar, não pude suportar a ideia de matar meninas indefesas e completei o jogo salvando todas. Joguei novamente parte do jogo decidida a matar todas elas para perceber as novas consequências nas mecânicas, mas a partir de certo ponto do jogo, a protetora das meninas faz um último apelo pela bondade que me pareceu irresistível: ela me recebeu em seu lar, onde se esconde com outras meninas salvas. Enquanto eu somente matava as meninas, só tinha contato com a aparência monstruosa que elas possuíam. Depois de ver várias meninas sãs juntas, me senti moralmente obrigada a passar a salvar as próximas *Little Sisters* que capturei. (CARVALHO, 2016, p. 167)

Este relato mostra que a opção de matar as crianças, para poder analisar as consequências no jogo, foi feita motivada somente pelo interesse de pesquisa, sem envolvimento lúdico, que continuava sendo sobreposto primeiramente pelo envolvimento afetivo, pois conta que sentia pena das personagens, e em segundo lugar pelo envolvimento narrativo, pois interpretando o papel do protagonista, não fazia sentido na trama não atender ao último apelo da protetora das crianças. O relato também mostra o envolvimento espacial, pois

é feito como se a jogadora estivesse ela mesma dentro daquele ambiente, em vez de assumir que estava intermediada por um avatar.

Figura 31 - Tela de jogo de BS em momento em que o jogador pode escolher retirar o Adam de uma *Little Sister* (*harvest*) ou salvá-la (*rescue*)



Fonte: CARVALHO, 2016, p. 167

O evento relacionado a escolhas morais em DEHR também trata do envolvimento afetivo, entretanto essa dimensão do envolvimento estimulou ações moralmente condenáveis. Em um trecho do jogo que pela primeira vez os inimigos representavam pessoas enlouquecidas, foi também o momento que a jogadora analista sentiu que poderia colocar o envolvimento lúdico de lado para saciar sua curiosidade sobre as armas do jogo:

Em *Deus Ex: HR*, por exemplo, durante todo o jogo fui acumulando armas e munições cada vez mais sofisticadas que nem chegava a usar, pois dava sempre preferência a estratégias menos violentas para alcançar os objetivos. Chegando na fase final e me deparando com grupos de antagonistas violentos e enlouquecidos, optei por experimentar as armas exterminando-os por curiosidade. (CARVALHO, 2016, p. 187)

Esta escolha não foi motivada pelo envolvimento lúdico porque não possuía nenhuma relação com os objetivos do jogo e mais tarde a analista constatou que era uma escolha que tornava o avanço no jogo mais lento e difícil.

Enquanto os envolvimento cinestésico e lúdico são fundamentais para que um jogador progrida em jogos como BS e DEHR, o envolvimento narrativo não é obrigatório e pode ser negligenciado. Entretanto, em todo o texto daquela análise, o envolvimento narrativo pareceu constantemente elevado. Enquanto jogava, a analista se esforçava para encontrar e ouvir todas

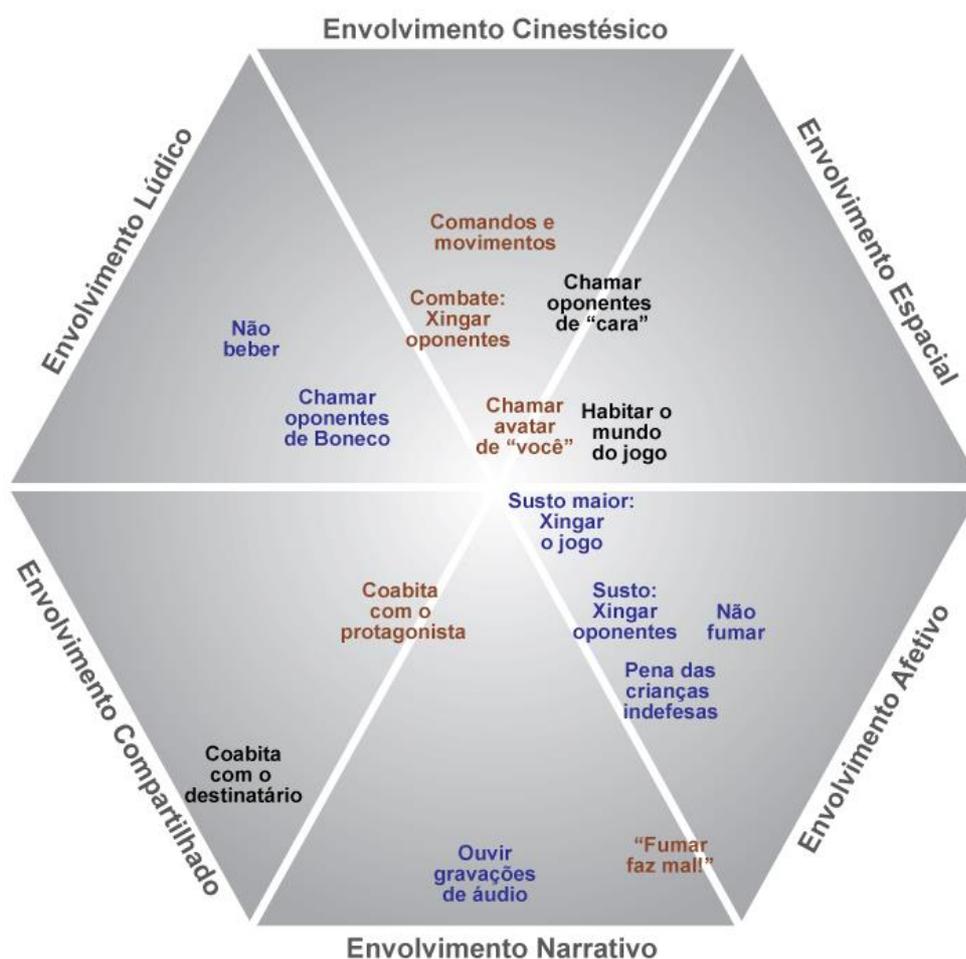
as gravações em áudio em BS e ler todas as mensagens de texto e artigos espalhados pelos ambientes de DEHR. Isto foi motivado pelo seu contexto situacional, pois se empenhou em observar o máximo de elementos do jogo que poderiam se relacionar com as conceituações de saúde. A analista jogou todo o tempo com o objetivo duplo de avançar no jogo e analisá-lo, o que provavelmente resultou em níveis de envolvimento diferentes de um jogador que joga em seus momentos de lazer.

6.4.2 O microenvolvimento dos *youtubers* gravando sessões de jogo

Nos vídeos de sessões de jogo de BS e DEHR, ou *youtubers* demonstram seu envolvimento com o jogo através de ações no jogo, de comentários e reações. Nesse *corpus*, levo em consideração que esses locutores têm a sua atenção, fundamental para o envolvimento, dividida entre jogar e falar para seu destinatário idealizado.

O mapa criado a partir das perspectivas do envolvimento dos *youtubers* nos orienta a fazer uma nova análise de eventos que foram mapeados pela dimensão real dos jogos.

Figura 32- Mapa do microenvolvimento dos *youtubers* jogando



Fonte: produção da autora.

A palavra “avatar”, ou outro termo equivalente, não aparecem na nuvem de palavras retiradas das falas dos *youtubers* (Figura 19), que dá destaque para o pronome “eu”. Isso é uma marca que indica um envolvimento espacial, pois dessa forma falavam como se estivessem **habitando dentro do mundo do jogo**, principalmente em BS, que se mantinha constantemente em primeira pessoa.

Em DEHR, ocorre uma mudança da visão do jogo de primeira para terceira pessoa em três circunstâncias diferentes, durante as quais os jogadores demonstraram também diferentes níveis de envolvimento: durante o recurso de *stealth* que o jogador muda a visão para terceira pessoa, para visualizar melhor sua posição relativa no jogo, os jogadores se mantiveram falando como se eles estivessem **habitando o mundo do jogo**, como quando o locutor de *Level+* fala “vou me esconder aqui, vou agachadinho...”, também é um momento de **envolvimento cinestésico**, pois o jogador parece concentrado nos **comandos e movimentos**.

Um segundo momento de visão em terceira pessoa são os diálogos do protagonista com outros personagens. As falas devem ser escolhidas pelo jogador entre algumas opções e, nesse momento, o jogador não possui controle sobre os movimentos e não é pressionado a responder o mais rápido possível, possibilitando que predomine o **envolvimento narrativo**. Os três *youtubers* continuam falando como se eles mesmos estivessem dentro da cena e somente *Gabrielprimeiro* também demonstra, em menor incidência, outras formas de envolvimento em sua fala: “Ela vai fazer algumas perguntas para ele, se ele já está pronto para ir (...), perguntando se a gente está pronto para ir para essa viagem. Se eu não quiser ir, coloca em ‘Not ready’, se quiser, coloca em ‘Ready’.”

As *cutscenes*, quando os jogadores não possuem nenhum controle, também mostram o protagonista Adam Jensen em terceira pessoa. Nesse momento os três *youtubers* alternam a primeira e a terceira pessoa, misturando sinais de que se sentem dentro do mundo do jogo com sinais de que reconhecem o personagem da dimensão ficcional do jogo. Essa alternância surge em frases próximas, durante uma mesma cena, quando *Parzival Player* fala “O cara vai ganhar um braço de mentira também. (...) Estou achando que eu vou viver!”, *Level+* fala “Vou virar o Robocop agora. (...) O braço do cara...” e *Gabrielprimeiro* fala “Aquele ali que está aparecendo na foto é meu chefe. Essa é a esposa do Adam Jensen”. Esta alternância parece resultado do **envolvimento compartilhado**, em que o jogador se sente **coabitando** o jogo com outro personagem, que no caso é o próprio protagonista da história do jogo.

A Figura 19 destaca o pronome “nós” em segundo lugar, usado tanto pelos *youtubers* que jogaram BS quanto DEHR. Por exemplo, *Funky Black Cat* comenta jogando BS:

Já que não temos para onde ir vamos explorar este farol, vamos ver o que tem ali para dentro. Nós somos o único sobrevivente aqui deste acidente. Ninguém mais sobreviveu junto com a gente pelo jeito, então, vamos continuar aqui.

Nesta fala, “nós somos o único sobrevivente” parece um erro de concordância verbal, mas pode ser uma marca de um **envolvimento compartilhado**, dessa vez do **locutor coabitando no mundo do jogo com seu destinatário**, pois o *youtuber* tem interesse em envolver seu público para que participe, com sua atenção, da experiência de jogo. Como o interlocutor não tem seu próprio personagem para jogar junto, seu engajamento só pode ocorrer com sua atenção e no mundo do jogo só há um sobrevivente do acidente.

Entretanto, quando o avatar morria, sabendo que morrer é um evento importante e frequente nos jogos, todos os *youtubers* falavam somente algo como “**eu morri!**” e nunca “nós morremos!”, ou então em um momento de tensão falava “**eu vou morrer!**”, revelando um maior **envolvimento cinestésico**, já que seu destinatário não tem nenhum controle assistindo a sessão de jogo. Essas exclamações não parecem parte do envolvimento afetivo, pois não eram parte de momentos de susto ou terror.

A nuvem de palavras da Figura 22 mistura as palavras que os *youtubers* usaram para se referirem a seus oponentes com xingamentos. A palavra de maior incidência “cara” era usada em momentos de maior **envolvimento lúdico**, pois o jogador planejava suas ações, e **envolvimento compartilhado**, pois tratava de sua coabitação com outros atores no mundo do jogo, que eram seus oponentes, como no exemplo de *Parzival Player* que observa o ambiente dizendo “aquele cara ali atrás vai querer me matar”. Nas falas de todos os *youtubers* os xingamentos aconteciam somente durante **combates**, ou seja, junto com o **envolvimento cinestésico**, e quando o jogador levava um **susto**, ou seja, junto com o **envolvimento afetivo**.

Alanzoka é quem demonstra maior **envolvimento afetivo** enquanto joga, seja gritando “**tadinha!**” quando se depara com a personagem infantil, seja reagindo a sustos com gritos e xingamentos. A maioria dos xingamentos é contra oponentes, que aparecem de repente, mas nos momentos de maior susto, ou maior **envolvimento afetivo**, *Alanzoka* passa a **xingar o jogo** em si e não mais outros personagens. Parece que *Alanzoka* reage a um grande envolvimento afetivo suspendendo o envolvimento narrativo, como se encerrasse a “suspensão da descrença” sem sair da “atitude lúdica” (FERREIRA, 2018), pois permanece jogando.

Parzival Player demonstrou uma atitude semelhante, dessa vez jogando DEHR, fora do contexto do terror e do susto. Dentre todos, ele é quem mais se mantém falando em primeira

pessoa, até mesmo durante as *cutscenes*. Entretanto, durante **combates** mais desafiadores, o jogador está em seu momento de maior **envolvimento cinestésico**, pois se esforça para controlar seu avatar, mas quando começa a ser atingido, parece que perde esse controle. Ao mesmo tempo, pela primeira vez, troca a fala em primeira pessoa para segunda pessoa dando ordens para o avatar, como em “Não! Corre! Porque você está parado! Pula! Deita!”, apesar da visão continuar em primeira pessoa. Parece que os **envolvimentos cinestésico e afetivo** foram capazes de reduzir o envolvimento espacial, cancelando a sensação do próprio jogador habitar o ambiente do jogo.

Em alguns momentos, *Funky Black Cat* chama seus oponentes de “boneco”. Analisando pela dimensão do envolvimento do jogador, chamar os oponentes de **boneco** perde seu sentido de desumanização do outro pela aproximação com monstros. Nesse contexto, a desumanização parece ocorrer pelo distanciamento das dimensões narrativa e afetiva do envolvimento, prevalecendo o **envolvimento lúdico**, que reduz os oponentes a meras barreiras que atrapalham o jogador a alcançar os objetivos do jogo.

Em vídeos sobre BS e DEHR há momentos em que surgem implicações morais nas suas ações. *Alanzoka* quando vê a *Little Sister* acuada pela primeira vez grita “Tadinha!” e, antes de escolher salvar a personagem, diz “Eu sou muito **fraco...**”. Ao que parece, esta “fraqueza” está relacionada a se engajar no **envolvimento afetivo**, sentir pena da *Little Sister*, em detrimento do **envolvimento lúdico**, que seria priorizar as vantagens imediatas que teria matando a personagem.

Dos três *youtubers* que gravaram jogando DEHR, *Gabrielprimeiro* foi o único que repetiu uma sessão de jogo para que uma refém fosse salva no desfecho. Ele explica que “o cara dá um tiro na cabeça dela, aí eu preferi deixar ela viva, coitada!”, demonstrando envolvimento afetivo e narrativo. Entretanto, este desfecho não estava relacionado a nenhuma recompensa nas mecânicas de jogo, como em BS.

Entre os *youtubers* que jogaram BS, *Funky Black Cat* demonstrou o maior **envolvimento narrativo**, pois já havia jogado antes e tentava contar o máximo que conseguia sobre a **história de fundo** do jogo. *Alanzoka* gravou seu vídeo jogando pela primeira vez e demonstrou que dava importância para a narrativa do jogo, pois reclamava que queria **ouvir as gravações de áudio** que encontrava, mas não conseguia. O jogador ainda estava em um momento de sua **curva de aprendizado sobre os controles do jogo** que mantinham seu **envolvimento cinestésico** alto, mas atrapalhava seu envolvimento narrativo.

Jogando BS, somente *Funky Black Cat* comentou sobre os cigarros disponíveis pelo ambiente passíveis de serem fumados, repetindo que ele não deve fumar. Sobre as bebidas

alcóolicas, ele não fez nenhuma objeção, falando “Bebi aqui. Fumar não vou, eu não fumo”. Nas regras do jogo, beber aumenta o nível de saúde e diminui o nível de poder, enquanto fumar aumenta o nível de poder e diminui o nível de saúde. Mesmo estando com bastante “quantidade de saúde” acumulada, e com pouca “quantidade de poder”, *Funky Black Cat* não tomava essas regras como algo puramente matemático e simplesmente preferia evitar fumar dentro do jogo, ou seja, a representação do **cigarro** ocasionou um **envolvimento afetivo** que sobrepõe o **envolvimento lúdico**.

Alanzoka pareceu não notar os cigarros, mas reclamou muito sobre as bebidas alcóolicas. Ele usava as bebidas sem querer e notava a visão turva dizendo – “fiquei bêbado” – e reclamando que isso era ruim porque perdia quantidades de poder, demonstrando seu **envolvimento lúdico**. Diferente de *Funky Black Cat* em relação aos cigarros, ele não relacionou beber no mundo do jogo com seu hábito de beber ou não no mundo não digital.

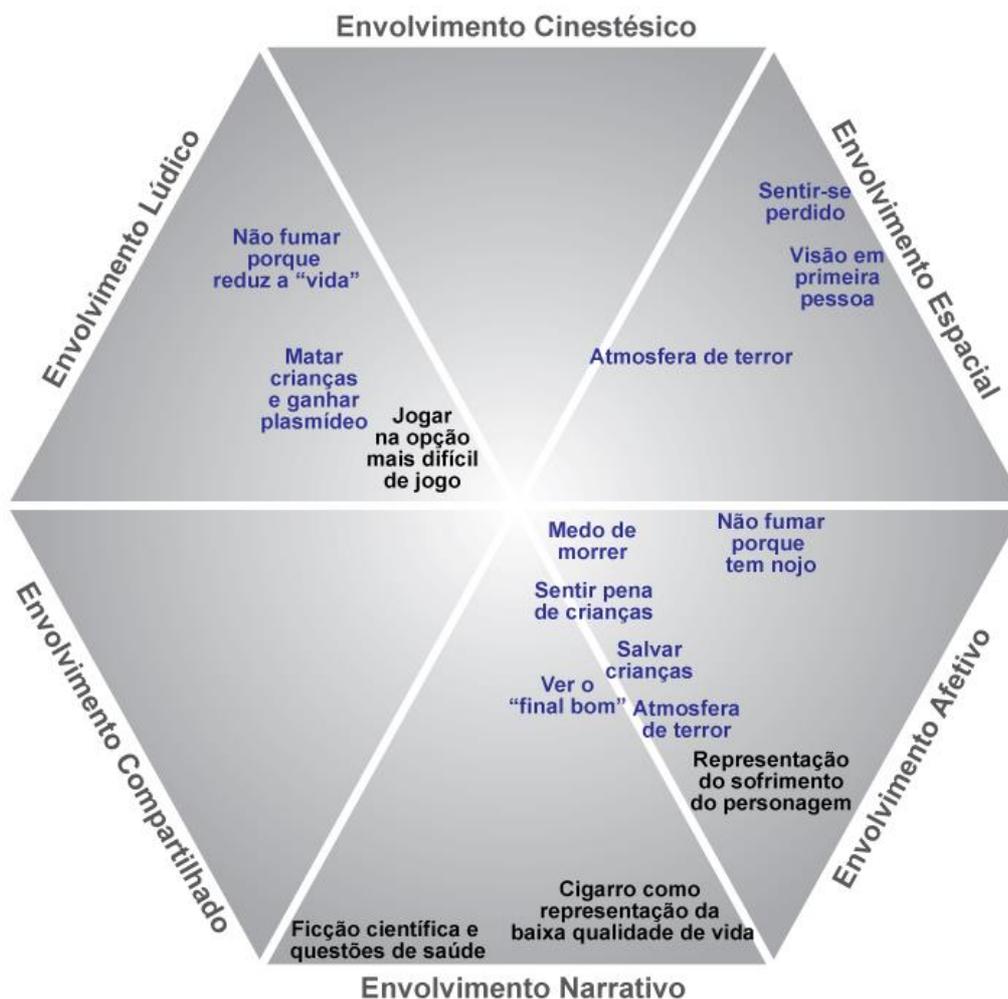
6.4.3 O macroenvolvimento dos entrevistados com os jogos

Os participantes das entrevistas falavam sobre BS e DEHR a uma distância temporal de suas sessões de jogo, portanto suas falas tratam de seus respectivos macroenvolvimentos com os jogos.

A possibilidade dos envolvimento lúdico e afetivo serem conflitantes, a ponto de dois entrevistados salientarem claramente que seu maior engajamento no envolvimento afetivo praticamente cancela o envolvimento lúdico, fez com que eu mudasse as posições originalmente dispostas por Calleja em seu modelo original, para que o envolvimento lúdico permanecesse em posição oposta ao envolvimento afetivo.

À primeira vista, o mapa não mostra palavras exclusivamente relacionadas a DEHR, somente palavras comuns aos dois jogos em preto e palavras referentes a BS em azul.

Figura 33 - Mapa do macroenvolvimento dos entrevistados com o jogo



Fonte: produção da autora.

Entre os *cheat codes* disponíveis para alterar BS e DEHR, existem os que podem manter a saúde e o poder do avatar constantemente no máximo mudando drasticamente a experiência de jogo. Entretanto, nenhum dos interlocutores usou um *cheat code* ou sequer demonstrou saber da existência deles. Somente uma participante contou que sentiu muita dificuldade jogando BS e DEHR porque não tinha habilidade com os controles e que usaria um *cheat code* se soubesse dessa possibilidade. Todos os demais afirmaram que não se interessavam por *cheat codes* porque queriam ter uma experiência genuína, seja porque queriam experimentar o jogo da forma com que ele teria sido idealizado por seus desenvolvedores (que também correspondia à opção de dificuldade de jogo que chamavam de "médio" ou "normal"), seja porque os *cheat codes* deixariam o jogo fácil a ponto de os fazerem perder o interesse em continuar jogando, ou seja, diminuiria o envolvimento lúdico com o jogo.

No entanto, o engajamento com o envolvimento lúdico depende do dispositivo de jogo. Contrastando com BS e DEHR, quatro entrevistados lembraram da série de jogos GTA(2019)

como jogos em que a melhor maneira de jogar, ou a maneira “correta” de jogar, seria usando *cheat codes*. Estes códigos podem ser facilmente encontrados em sites como o Tech Tudo (MONTEIRO, 2019), que em sua lista de códigos lista em terceiro lugar “Armadura e vida no máximo” que deixa o avatar invulnerável. Em um vídeo no YouTube (SKULLMACPLAYS, 2016), esta modificação é chamada de “vida infinita” como equivalente a *god mode glitch* equiparando ser invulnerável a ser poderoso como um deus. Ter uma “vida infinita” é uma das formas de se divertir em GTA como um brinquedo, sem planejar estratégias para alcançar objetivos controlando o avatar de forma livre e sem consequências, ou seja, uma diversão que não necessita de envolvimento lúdico e que é proporcionada por um alto envolvimento cinestésico.

Embora o mapa do macroenvolvimento da jogadora analista durante a análise de dispositivo aponte uma relação direta entre a visão em primeira pessoa de BS e a internalização do envolvimento espacial, pelo relato de Kauã, a visão em primeira pessoa não é o suficiente para proporcionar um maior engajamento com o **envolvimento espacial** e também depende dos contextos do jogador. Ele explica que prefere os jogos com visão em terceira pessoa e se sente mais “imerso” nestes, pois a visão em primeira pessoa o faz sentir-se “perdido”.

Outros jogadores entrevistados também não relacionam **envolvimento afetivo** em BS, manifestado pelo **medo de morrer**, à visão em primeira pessoa. Luiz, João, Felipe, Davi, Carlos, Bianca e André sentem que a **visão em primeira pessoa** aumenta o **envolvimento espacial**, mas entendem que esse medo está relacionado basicamente à **dimensão ficcional de BS** relacionada a características do gênero de terror, como a atmosfera escura que angustia e os inimigos monstruosos que causam muitos sustos.

As escolhas morais no mundo do jogo se mantiveram como um assunto relevante, com destaque para BS e as *Little Sisters*. As entrevistas revelaram mais nuances sobre as escolhas morais nos jogos e a análise tendo em vista as dimensões do envolvimento ajudou a observar e organizar essas nuances.

Sobre a escolha entre matar ou salvar as *Little Sisters* em BS, Ivan foi o único entrevistado que apontou que as matava e explicou que o fazia porque simplesmente “precisava do Adam para jogar”. Minha primeira impressão foi que Ivan procurava falar de forma racional, separando a dimensão real da ficcional, fazendo prevalecer a ideia de “jogo pelo jogo”. O instrumento de análise apropriado de Calleja proporciona outra perspectiva de análise.

Ivan foi também um dos quatro jogadores que contam que a sua maior motivação para jogar é uma boa história, que seria uma pista para um maior engajamento com o **envolvimento**

narrativo. Ao mesmo tempo, Ivan também contou que escolhe jogar no “modo mais difícil”, o que aponta para um maior engajamento com o **envolvimento lúdico.**

Por outro lado, Felipe, que contou que prefere jogos de administração, no estilo estratégia e de simulação, o que aponta para o **envolvimento lúdico**, depois também contou que tem o hábito de “se sacrificar” para salvar personagens pelos quais se apega e se sente culpado quando mata personagens inocentes ou descobre que seu inimigo tinha uma história humana de fundo, apontando para os **envolvimentos narrativo e afetivo.** Felipe também reivindica a importância da dimensão ficcional dos jogos, quando opina que quando um jogador somente “joga pelo jogo” ele está sendo superficial e não está fruindo tudo que o jogo tem a oferecer.

Entretanto, quando Ivan explica que matava as *Little Sisters* porque precisava do recurso que conseguia com isso, estava falando de seu **envolvimento lúdico** que se sobrepôs principalmente ao **envolvimento afetivo.** Aquela escolha não implica em um menor engajamento na dimensão narrativa, pois o jogador vai participar de qualquer forma do desenrolar de uma história interessante, que é parte fundamental da dimensão ficcional do jogo.

Elisa parece confirmar que os envolvimentos lúdico e afetivo são incompatíveis, quando fala de um maior **envolvimento afetivo** em detrimento do **envolvimento lúdico**, quando conta que jogou BioShock no modo mais fácil, por causa do **terror** e da **tensão**, pois não gosta do gênero de terror, que a assusta muito. Ela afirmou que o clima de tensão de BS faz com que ela se esqueça das mecânicas de jogo. Elisa também conta que escolheu jogar DEHR, um jogo mais difícil que BS, no modo “médio”, confirmando que sua escolha por um nível de dificuldade mais baixo não é motivada por falta de habilidade jogando. Felipe relata uma experiência no mesmo sentido quando contou que “se sacrificava” repetindo várias vezes uma sessão de jogo na tentativa de salvar um NPC pelo qual havia se afeiçoado. Esta era uma prática contrária aos objetivos do jogo, que requerem que o jogador continue avançando. Esta ideia de “sacrifício” se relaciona com a ideia de que normalmente repetir uma sequência de jogo produz o sentido de que o avatar morreu e o jogador deve recomeçar.

Hugo traz uma nova interpretação para o evento em que *Alanzoka* se diz “fraco” ao escolher poupar uma *Little Sister*. Para Hugo, *Alanzoka* seria fraco por ter optado por jogar em uma opção mais fácil de BS, opção que, por exigir menos do jogador, permite que o mesmo faça escolhas com menor envolvimento lúdico, como a de salvar as *Little Sisters*.

Entre os demais jogadores, que não matavam as *Little Sisters*, João e Elisa contaram que se sentiram penalizados. Ela acha que não consegue evitar, mesmo que tente, se afeiçoar à personagens do jogo e achava moralmente errado matar as meninas. Além de manifestar esse

envolvimento afetivo, ela também manifestou que queria que as meninas fossem livres e continuassem suas vidas, um sinal de **envolvimento narrativo**. Na fala de Guto, o **envolvimento narrativo** ganha destaque quando ele conta que escolheu salvar as meninas porque já sabia que existiam consequências para o final da história de fundo do jogo e queria **ver o “final bom”**. Davi julgou que esta questão moral foi mal formulada porque a ação do jogador se reduz a “só apertar um botão” para salvar ou matar. Isso pode estar relacionado ao baixo envolvimento lúdico segundo as falas dos entrevistados. Davi foi o jogador entrevistado que reconheceu os dois jogos como *immersive sim* e, provavelmente por isso, esperava uma elaboração mais complexa para o procedimento.

Essas diferenças mostram como as escolhas morais do jogador podem ser influenciadas pelas condições de produção discursivas, que aqui articulamos com a noção de dimensões do envolvimento do jogador.

Segundo uma explicação de Hugo, o envolvimento afetivo não necessariamente é conflitante com o envolvimento lúdico. Ele fala sobre a sensação de **recompensa**, que é parte do **envolvimento lúdico**, proporcionada ao superar momentos de **sofrimento**, que é parte do **envolvimento afetivo**. Em seu argumento, ele leva em consideração o **sofrimento em sua dimensão real**, sentida pelo **jogador frente às dificuldades impostas pelo jogo**, e o **sofrimento na sua dimensão ficcional**, nas **representações de sofrimento físico do protagonista** do jogo. Para Hugo, escolher a opção mais **difícil** de jogo aumenta a sensação de recompensa, pois cada avanço será percebido como uma grande vitória. Ele reclama que, principalmente em BS, ele não consegue ver o protagonista expressando o seu sofrimento e compara com o jogo *Tomb Raider* (2013), dando detalhes das representações de sofrimento da personagem. Aqui Hugo basicamente afirma que sente o envolvimento afetivo reforçar o envolvimento lúdico.

Assim como sofrer no mundo do jogo possui uma dimensão ficcional e uma real, assim também é com morrer, que na dimensão ficcional é a morte violenta de um personagem e na dimensão real tem o sentido de que realmente o jogador foi vencido pelo jogo e terá que recomeçar. Parece que a morte e o sofrimento podem ser considerados fenômenos constantes nos mundos dos jogos, enquanto no mundo não digital é algo silenciado. Em *Categoria vida*, Czeresnia conta como o processo civilizador esteve associado ao controle dos riscos e ao apagamento da morte, que é uma das dimensões da vida. Nesse processo, a vida se tornou mais segura e mais longa. “Porém, na tentativa incessante de aliviar os sofrimentos, o homem moderno afastou-se do contato com experiências fundamentais de sua humanidade” (CZERESNIA, 2012, p. 21). Por essa perspectiva, parece que os jogadores encontraram nos

jogos uma possibilidade segura para experimentar o que não lhes é permitido na vida material e tirar vivências positivas disso.

Ivan usa o mesmo exemplo da visão em terceira pessoa de *Tomb Raider* para comparar com a visão em primeira pessoa de BS e explicar que ele não consegue se “transportar para dentro do jogo” em BS porque não se engaja em um envolvimento narrativo com o protagonista, porque não consegue saber nada sobre ele. Assim como Kauã, Ivan sente que a visão constantemente em primeira pessoa de BS reduz seu engajamento em vez de simplesmente proporcionar um envolvimento espacial.

Na relação dos jogadores com objetos que eram recolhidos e usados no mundo do jogo, se destacou o **cigarro**. Seis entrevistados deixaram claro que o cigarro está relacionado aos **envolvimentos afetivo e espacial**. Eles contam que “levam para dentro do jogo” um pouco do que eles são na vida não digital e dessa forma, se não são fumantes, também não “fumam” no mundo do jogo. Elisa, Felipe e Hugo acrescentam que o cigarro se converteu em um signo e que fumar ou não se converteu em uma questão moral, como uma coisa “errada” por si só. Felipe e Kauã enfatizam que esta questão leva à sensação de nojo e que transportam para dentro do jogo o nojo ao cigarro.

Entre os jogadores entrevistados, seis também trataram do **envolvimento lúdico** em relação ao cigarro. Mesmo que o cigarro traga algum benefício para os poderes do avatar, o que os entrevistados levam em consideração é que o **cigarro reduz a “vida”** e que em um jogo, perder “vida” é sempre uma coisa que deve ser evitada. Eles lembram que sem “poderes” é possível continuar jogando, mas sem “vida” não. Apesar da morte no jogo não ter uma grande ou irreversível consequência, evita-la continua sendo prioridade no jogo.

Entres esses entrevistados, Hugo e Carlos também tratam do **envolvimento narrativo**, quando pensam no cigarro como parte da ambientação de BS. Hugo acha que BS remete a um passado em que fumar não era uma prática moralmente condenável e se apropria da estética do cinema *noir*. Carlos acha que o cigarro está relacionado a representação de um ambiente com baixa qualidade de vida, em que o cigarro é só mais uma das drogas que podem aliviar o sofrimento psicológico das pessoas.

A pergunta que pareceu mais difícil para os entrevistados responderem foi a que solicitava aos mesmos uma reflexão sobre a relação da ficção dos jogos com questões de saúde do mundo não digital. Hugo, como membro de uma rede social especializada em jogo, foi o único entrevistado que explicou um pouco sobre esta dificuldade antes de responder. Ele reconhece BS e DEHR como histórias interessantes e acredita no valor cultural dos jogos, ao mesmo tempo que opina que as pessoas que jogam esse tipo de jogo possuem um perfil mais

engajado e menos superficial. Entretanto, ele faz uma reflexão divergente sobre o **macroenvolvimento narrativo** na comunidade de jogadores:

É irônico porque eu nunca vi jogadores discutindo sobre isso entre eles. Nunca presenciei no Alvanista ou alguém assim. É como se tivessem lido, gostado e se conformado, aceitado e ponto. Dá a impressão que quem jogou não quis debater a história depois com outra pessoa. Não é uma coisa que se consiga falar em 2 minutos, mas ao mesmo tempo que é complexa, é como se as pessoas aceitassem plenamente a história do jogo e ponto final.

Por sua explicação, não parece que os jogadores possuem um baixo envolvimento narrativo, mas que esta dimensão do envolvimento é internalizada a ponto de não gerar debates.

Acrescentar esta dimensão de análise do envolvimento do jogador também foi uma forma de privilegiar o protagonismo dos jogadores na produção de sentidos. Esta perspectiva foi também capaz de aprofundar na compreensão de escolhas dos jogadores acrescentando mais nuances além de simplesmente jogar pelo jogo e jogar pela história. Essas novas nuances permitiram uma nova compreensão de questões que ganharam relevância em uma análise pautada na produção de sentidos de saúde, como a manutenção da saúde do avatar e as escolhas morais dentro do mundo do jogo.

6.4.4 Comparação entre mapas

Entre os três mapas, o terceiro mapa, que trata do envolvimento dos entrevistados, é o que mais se diferencia dos demais por não apresentar palavras que tratam exclusivamente do envolvimento jogando DEHR. No contexto das entrevistas, mesmo aqueles participantes que jogaram ambos os jogos falaram mais a respeito de suas formas de envolvimento com BS do que com DEHR.

As formas de envolvimento com o fumo nos jogos não aparecem no mapa do texto da jogadora analista, pois não ganhou destaque como uma forma de envolvimento. Por sua vez, nos mapas dos *youtubers* e entrevistados o envolvimento com o fumo aparece de forma semelhante: relacionado ao envolvimento afetivo, determinado pelo contexto existencial de jogadores que não fumam no mundo não digital. No microenvolvimento de um *youtuber*, a rejeição ao fumo aparece também como uma forma de envolvimento narrativo. No macroenvolvimento dos entrevistados, o fumo também aparece como envolvimento lúdico, por uma percepção dos efeitos no avatar, e também relacionado ao envolvimento narrativo, como parte da ambientação distópica. Entre os *youtubers*, encontrei forma de envolvimento lúdico semelhante em relação à bebida alcoólica.

O medo de morrer no jogo é a forma de envolvimento mais internalizada no mapa da jogadora analista, perpassando todas as dimensões de envolvimento, enquanto aparece no mapa dos entrevistados também internalizada, porém mais relacionada ao envolvimento afetivo.

6.5 POR QUE NINGUÉM USA A PALAVRA “SAÚDE”?

Durante a análise de dispositivo de jogo, a jogadora analista havia traduzido o termo *health*, que encontrou ao longo do texto dos jogos, como “saúde”, que é a tradução em dicionários, e usou amplamente a palavra “saúde” em todo seu texto. Entretanto, na análise de vídeos, a palavra “saúde” não é usada pelos locutores, que a substituíam por “vida” e algumas raras vezes falavam também em “sangue”. Uma pergunta aos entrevistados sobre esse fenômeno foi incluída no roteiro de entrevista em um momento já avançado do roteiro, não somente porque se tratava de uma pergunta um pouco mais difícil. Discutindo esta questão perto do final do roteiro, consegui um tempo para ouvir as falas dos participantes explicando e opinando sobre saúde no mundo do jogo usando seus respectivos vocabulários próprios, sem serem influenciados por esta discussão de tradução.

Em inglês, *health* é uma palavra plena, investida de sentidos próprios do mundo dos jogos. Em suas obras sobre game design, Adams e Dormans (2012) posicionam *health* como um tipo de mecânica esperada de se encontrar em um jogo, enquanto Salen e Zimmerman (2004) apontam que uma medida de *health* em um jogo é um sinal complexo, que representa várias coisas ao mesmo tempo, mas todas elas são relacionadas a detalhes ou possibilidades de mecânicas de jogo.

O diretor de arte JJB de DEHR responde em vídeo (EIDOSMONTREAL, 2011) a pergunta “Como funciona exatamente a regeneração de saúde?”⁷⁶. A explicação de JJB trata somente de mecânicas de jogo, ou seja, da dimensão real da saúde do avatar. Ele explica que a regeneração foi projetada para manter o jogo desafiador durante os momentos de combate “brutal”, pois o jogador deve administrar o tempo que a saúde demora para se regenerar enquanto toma cuidado com a posição dos oponentes e planeja seus próximos movimentos. O vídeo *How Games Do Health*⁷⁷ do canal *Game Maker's Toolkit*⁷⁸, tem seu título traduzido para o português “Como Jogos Trabalham a Vida”, e também trata somente da dimensão real dos

⁷⁶ *How exactly does health regen work?*

⁷⁷ Disponível em < <https://www.youtube.com/watch?v=4AEKbBF3URE&t=26s>>

⁷⁸ Em português equivale a “caixa de ferramentas para desenvolvedores de jogos”

jogos, comentando como, em diversos jogos, os elementos da categoria “sistemas” influenciam nas dinâmicas e estratégias de combate do jogador.

Em português, “vida” surge como o equivalente a *health*, também como uma palavra plena, investida de sentidos específicos dos mundos dos jogos, que pertencem principalmente à dimensão real dos jogos.

Embora na análise de dispositivo de jogo feita pela analista ela tenha encontrado somente a palavra inglesa *health* tanto em BS quanto em DEHR, o *youtuber Parzival Player* e o entrevistado Hugo falam “HP”, que Hugo afirmou que se trata de sigla para *health points* e é a forma, segundo ele, com que a maioria dos jogos nomeia o equivalente à medida de saúde.

Entre publicações em inglês, encontramos *health* e *health bar* sendo usado por Salem e Zimmerman (2004), enquanto Adams e Dormans (2012) usam *health*, *health points* e *hit points*. Como *hit* pode ser traduzido como “golpe”, *hit points* equivalem a um número de vezes que o avatar pode sofrer ataques, sendo sinônimo de *health* ou *health points* no sistema do jogo.

Zagal (2008), Golub e Peterson (2016) assumem HP como *hit points*, uma mecânica adotada dos RPGs de papel e caneta que prevalece em muitos RPGs de computador, os definindo como um indicador numérico da quantidade de saúde que o personagem tem. Ortiz *et al* (2010) assumem que HP corresponde a *health points* no contexto dos jogos digitais de luta.

Entre publicações em português, Andrade (2014) assume HP como *health power* em sua análise sobre o jogo digital *Child of Light* (2014). O jogo mostra somente a sigla HP em sua interface, sem mostrar outro texto que indique de quais palavras a sigla se refere. Barbosa *et al* (2016) considera HP como *hit points* mas traduz como “pontos de vida”. Outros quatro artigos encontrados assumem HP como sigla para *health points* e traduzem para o português como “pontos de vida” ou “quantidade de vida” (MORAES; NESTERIUK, 2016; OLIVEIRA; MOTA FILHO, 2017a, b, c). Nenhuma das publicações em português cita uma fonte que embase o significado em inglês da sigla HP ou a tradução para “vida”, provavelmente estão reproduzindo uma prática social comumente aceita e assumindo que é uma terminologia consolidada, apesar de não explicada em termos acadêmicos.

A ambiguidade da sigla HP, que pode corresponder tanto a *hit points* quanto *health points*, pode ser relacionada à concepção de “saúde como abertura ao risco”. Apesar de *hit* e *health* serem coisas opostas, a sigla HP representa a mesma mecânica de jogo independentemente da forma com que a traduzimos, pois corresponde a uma medida de quanto o avatar pode resistir a novos ataques. Restava entender como *health* passou a ser traduzida como “vida”.

Durante as entrevistas, pedi para os jogadores opinarem sobre a observação que fiz na análise de vídeos de que os *youtubers* não usavam o termo “saúde”, apesar dos jogos usarem o termo *health*, que nas legendas em português foi traduzido como “saúde”. As opiniões de certa forma se complementaram e alguns entrevistados fizeram um esforço para explicar o processo de produção de sentidos implicado nessa troca.

Para as medidas que são chamadas de *health* nos jogos, todos os doze jogadores entrevistados chamam de “vida” e, dentre estes, três também chamam de “sangue”. André, Davi e Kauã explicam que acham que isto é uma herança dos antigos jogos de fliperama. Kauã exemplifica com o jogo *Street Fighter*, porque, segundo ele, durante a luta “jorra muito sangue”. No dispositivo de *Street Fighter* (Figura 34), de suas versões de 1987 até 2016, vemos barras que se tornam vermelhas à medida que os personagens recebem golpes.

Figura 34 - Tela do jogo *Street Fighter II: The World Warrior* de 1991



Fonte: Captura de tela de vídeo (NILLO21, 2016)

No entanto, é em *Mortal Kombat* (Figura 35), outro jogo popular de fliperama, que vemos representações de sangue jorrando.

Figura 35 - Tela do jogo *Mortal Kombat* de 1992



Fonte: Captura de tela de vídeo (CURTIU ISTO, 2013)

Mesmo que no jogo *Street Fighter* não “jorre sangue” quando os personagens são golpeados e que a cor vermelha possa ter sido projetada para ser somente um sinal visual de alerta, falar em perda de sangue em vez de perda de saúde parece lógico, pois o sangue é uma substância que pode ter seu volume medido e que se pode determinar a partir de qual volume perdido é provocada a morte.

Alguns entrevistados tentaram explicar porque não falam “saúde”, que seria a tradução literal de *health*. Guto opina que isso ocorre porque as traduções são de baixa qualidade e por isso prefere jogar usando o idioma principal do jogo quando é o inglês. No entanto, conforme observei na análise dos vídeos, a tradução da Tribo Gamer, usada por todos que jogaram BS, traduzia *health* como “saúde”.

Carlos, Davi, Felipe, Hugo e Luiz acham que é uma influência intertextual dos jogos antigos em que o jogador recebia um número de chances de errar e cada chance era uma vida, pois o personagem que o jogador controlava morria e vivia novamente quando a sessão de jogo recomeçava. Hugo deu como exemplo os corações mostrados na tela nos jogos da franquia *The Legend of Zelda*, indicada também como uma das franquias favoritas de quatro dos entrevistados. Seu primeiro jogo, lançado em 1986, nomeava esse número de chances como *life*, literalmente “vida” em português, e representava visualmente por corações vermelhos no canto superior direito da tela (Figura 36).

Figura 36 - Tela do jogo *The Legend of Zelda* de 1986



Fonte: Captura de tela de vídeo (RETROGAME.STREAM, 2014).

Nos lançamentos seguintes a palavra *life* desapareceu, mas os corações vêm se mantendo até o último lançamento em 2017, dessa vez no canto superior esquerdo (Figura 37).

Figura 37 - Tela de *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* de 2017



Fonte: Captura de tela de vídeo (LUCKY SALAMANDER, 2017).

Porém, desde o jogo de 1986, conforme o avatar vai sofrendo ataques, os corações vão gradativamente se esgotando e o avatar só morre, mostrando a tela *game over*, depois que todos os corações se esgotam. Os corações não são um número de vezes que o avatar pode morrer, mas um recurso acumulável que funciona de forma semelhante a *health* em BS.

Observando as telas de três exemplos de jogos um pouco mais antigos e entre os mais populares lançados entre 1978 e 1981 – Space Invaders (NISHIKADO, 1978), Pac-Man (IWATANI, 1980) e Donkey Kong (MIYAMOTO, 1981) – podemos notar a representação do número de chances que o jogador pode recomeçar como uma imagem em miniatura do avatar que se acumula em um dos cantos da tela (Figura 38). Nesses jogos, cada vez que é atingido por um objeto ou toca um inimigo, o avatar “morre” e o jogador tem um pequeno “estoque” de novos avatares para continuar jogando. Depois que esse estoque se esgota, surge a tela *game over*, e o jogador é obrigado a voltar ao início do jogo.

Figura 38 - Telas de três jogos entre 1978 e 1981



Fonte: Capturas de telas de vídeos de bobamaluma (2012), Carls493 (2011) e Game Archive (2015).

André, Bianca e Hugo pensaram em uma terceira possibilidade: para eles soa estranho falar que está perdendo saúde enquanto se joga, porque perder saúde é ficar doente. Os personagens dos jogos não ficam doentes, eles simplesmente morrem. Enquanto saúde é ausência de doença e doença é ausência de saúde, “saúde” não é o mesmo que “vida”, pois é possível viver mesmo estando doente. André pondera que “dá para viver sem saúde, né? É ruim, mas dá”. Para ele, saúde é o que dá qualidade à vida e não o que torna a vida possível. Enquanto isso, o oposto de vida é morte e os personagens morrem a todo momento nos jogos.

Essas duas duplas de opostos, estabelecidas pelos entrevistados, também aparecem em *Os sentidos da saúde e da doença* onde os autores explicam que pensar em saúde implica em uma reflexão sobre a morte, estabelecendo as mesmas duplas ao afirmarem que “saúde e adoecimento, vida e morte estão em constante relação”(CZERESNIA; MACIEL; OVIEDO, 2013, p. 23).

Hugo acha que saúde não é uma coisa quantificável nem mensurável. “Fica estranho, né? Falar ‘Você tem três saúdes!’ ou ainda ‘Você tem que manter sua saúde alta!’”. “Vida” é quantificável porque são chances no mundo dos jogos, e porque o oposto de vida é morte. “Quando o personagem perde uma vida, ele morre e ressuscita com uma nova vida.” Entretanto,

nas falas dos participantes, “vida” aparece sempre como um substantivo, enquanto “morrer” é sempre um verbo. Dessa forma, seria impreciso afirmar que “o oposto de vida é morte” porque “vida” é um recurso, que pode ser tangível ou intangível na economia interna do sistema de jogo, enquanto “morrer” é um evento, um acontecimento no mundo do jogo.

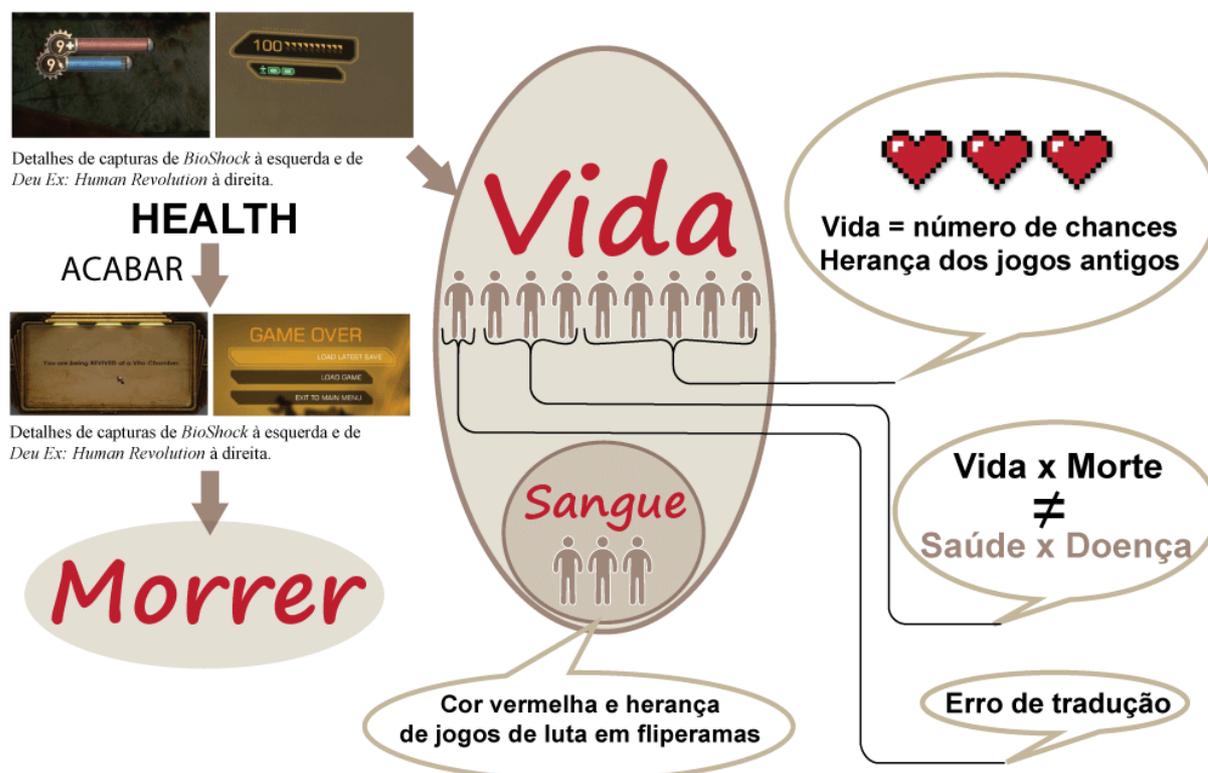
Elisa pensa em vida como a quantidade de vezes que pode cometer erros dentro do mundo dos jogos. Ela conta que antes de enfrentar um desafio sempre lembra de interromper a sessão para “salvar o jogo”, que chama de “seguro de vida”, pois passa a ter um lugar no tempo e no espaço do jogo para voltar quando quiser. “Salvar é tipo um seguro de vida: você faz seu seguro de vida e vai”.

Guto se pergunta também se não há uma diferença entre como os americanos, grandes representantes da população que fala inglês nativo, conceituam “vida”. Ele imagina que para esses nativos “vida” produza sentidos mais relacionados a “estilo de vida” e que perder vida poderia ser entendido como ser impedido de viver no seu próprio modo de vida, por isso para eles faça mais sentido falar em “saúde”.

Por fim, entre o *corpus* composto de vídeos e o *corpus* composto de entrevistas, não houve nenhuma menção a *game over*, um aviso de fim de jogo comum na história dos jogos e que também aparece em DEHR. Em todas as falas, fim de jogo é “morrer”, que se tornou uma palavra plena nos mundos dos jogos.

A partir destas falas, foi possível montar o mapa abaixo, que trata do uso da palavra *health* e suas relações com palavra “vida”:

Figura 39 - Mapa da tradução de "health" para "vida"



Fonte: produção da autora.

Pela percepção dos entrevistados, a substituição da palavra *health* por “vida” é possivelmente uma prática social arraigada desde os anos 1980 no Brasil. Esta tradução foi encontrada também sendo feita em artigos publicados em periódicos brasileiros, que apresentavam o equivalente em português para expressões comuns em jogos, sem que houvesse uma discussão do motivo pelo qual *health* não fosse traduzido como “saúde”. Assim como “saúde”, “vida” é um conceito de difícil definição, que necessita de uma discussão filosófica, sendo ainda um desafio “encontrar uma definição de vida que seja curta, universal e igualmente aceita como definição padrão entre as ciências” (CZERESNIA, 2012, p. 77).

O que é possível determinar é que “vida” no mundo dos jogos está fortemente relacionada à dimensão real dos mesmos, mais especificamente entre as mecânicas de economia interna de recursos de jogo. Nesta dimensão, o que os jogadores chamam de “vida” pode ser um recurso tangível no mundo do jogo, representado por exemplo por “kits médicos” que são objetos que podem ser comprados ou coletados no cenário, ou como recurso intangível, representado por medidas de atributos do avatar (ADAMS; DORMANS, 2012), algumas vezes chamados de “barra de vida” pelos jogadores.

7 CONCLUSÃO

Jogos digitais de entretenimento são produtos culturais expressivos, que podem tratar de temas socialmente relevantes. Em pesquisa anterior, eu pude concluir que jogos como *BioShock* e *Deus Ex: Human Revolution* eram capazes de produzir sentidos de saúde de diversas maneiras. Nesta pesquisa, meu interesse se voltou para como os jogadores se apropriam desses sentidos ou, em outros termos, como consomem esses sentidos.

Embora os dois jogos selecionados tratem de temas que explicitamente envolvem questões de saúde em sua interface com a tecnociência, nesta pesquisa pela perspectiva do consumo pude perceber que um jogo de entretenimento não precisa necessariamente ter uma história de fundo construída em torno de uma tema relevante para vermos emergir efeitos de sentidos que suscitam discussões sobre saúde. Observando jogos como mídias e considerando que mídias não são somente dispositivos tecnológicos, mas também práticas sociais e culturais que dão sentido à elas, vi emergir sentidos de saúde formando redes intertextuais, a partir de outros jogos, outras mídias e vivências do mundo não digital.

Me dediquei a reunir discussões sobre a impossibilidade de uma definição essencialista de jogo, mas acabei por capitular e apresentar a impossibilidade de definição de todos os objetos e processos mobilizados na tese. Não é possível fazer uma definição essencialista de saúde, nem de vida, nem de jogo, nem de comunicação, talvez porque os sentidos estão constantemente em movimento. Para cada um desses eixos da tese foram apresentadas as escolhas de suas respectivas características que foram “postas em jogo” na pesquisa.

A saúde, termo polissêmico e o primeiro conceito apresentado como “indefinível”, está associada a uma enorme gama de sentidos relevantes. Nesta pesquisa, optei por discussões desenvolvidas a partir de inquietações oriundas do campo da saúde coletiva e da epidemiologia, que, em vez de definições, produziram modelos de entendimento a partir de discussões interdisciplinares, podendo envolver da Biologia até a Filosofia. Esses modelos foram então organizados em cinco diferentes dimensões de saúde. Para cada uma dessas dimensões, apresentei também meus achados de uma análise de dispositivo dos jogos feita na pesquisa anterior, de mestrado.

Se Wittgenstein já havia constatado que era impossível determinar uma definição de jogo na primeira metade do século XX, antes do advento dos jogos digitais, estes tornaram essa missão ainda mais difícil, se é que algo impossível possa se tornar “mais impossível”. Para os jogos, assim como para todos os conceitos centrais desta pesquisa, o valor analítico não foi encontrado em definições estáveis, mas em escolhas de características e processos que foram

postos à luz para a análise. Dessa forma, destaquei que os jogos são constituídos de uma dimensão ficcional e uma real, concluindo que ambas são fundamentais no circuito produtivo de sentidos de saúde. Essa afirmação está baseada na certeza obtida na pesquisa de que os mundos ficcionais e as regras reais dos jogos podem ser observados separadamente, mas operam de forma orgânica e complementar. Dou o exemplo de um jogador narrando que estava em uma cidade extremamente capitalista ao se deparar com paredes cobertas de propagandas (que pertenciam exclusivamente ao mundo ficcional do jogo), para de forma quase simultânea mostrar uma máquina onde se deve pagar (com a moeda do jogo) para obter os “kits médicos”, um recurso importante para a economia interna de saúde do avatar, que pertence às regras reais do jogo. Fica afastada, portanto, a possibilidade de que, no mundo dos jogos, os sentidos sejam produzidos de forma estanque nas dimensões reais ou ficcionais e tal perspectiva é uma indicação metodológica para futuros estudos.

Também foi importante colocar em relevo que tanto os jogos quanto a comunicação (ou os jogos como processos comunicacionais) são processos mobilizados por pessoas, o que levou ao destaque das possíveis formas do envolvimento do jogador com o jogo, o que alguns desses jogadores chamaram de imersão. Quando escolho como título “saúde em mundos de jogos” está aí implícita uma metáfora da imersão, como se eu estivesse tratando do “lado de dentro” dos jogos. Entretanto, após me deparar com diversos problemas relacionados à maneira como o termo “imersão” poderia ser usado, optei por utilizar as dimensões do envolvimento, que podem ser divididas em seis tipos e ter fases de internalização, tendo a incorporação como nível de envolvimento mais internalizado.

No território teórico-conceitual, me apropriei de conceitos da Comunicação, como o Modelo da Comunicação como Mercado Simbólico como forma de abordagem para um estudo sobre o consumo discursivo. A partir dele, destaquei a noção de contextos como determinantes do lugar de interlocução e circunscrevi quatro movimentos analíticos para o processo de consumo de sentidos pelos jogadores: recepção, reconhecimento, atribuição de sentidos e apropriação. Esses conceitos, junto com um modelo para jogo e um modelo para o envolvimento do jogador com o jogo, me ajudaram a estruturar procedimentos metodológicos configurando um modelo de análise. A partir dele, me aproximei dos jogadores, sem os quais é impossível fazer os jogos acontecerem, a fim de ouvir deles sobre seus contextos e sobre as experiências de jogo de onde emergiram processos de consumo de sentidos de saúde.

Tendo a noção de contexto como principal eixo operatório, procurei alcançar meu objetivo de identificar modos de consumo de sentidos de saúde pelos jogadores.

Entre os jogadores *youtubers*, mesmo tendo selecionado vídeos formalmente semelhantes para fazerem parte do *corpus*, as diferenças entre os seus contextos implicaram em diferentes formas com que sentidos de saúde emergiram de suas falas. Por exemplo, um deles, que já havia jogado BS antes (contexto existencial), procura ir apresentando a história de fundo do jogo ao mesmo tempo que joga, contando sobre a relação daquele mundo capitalista com a venda indiscriminada de drogas poderosas e perigosas. Outro, que jogava BS pela primeira vez, se limitava a reagir com brincadeiras sobre “uma droga que deixa muito louco”.

Outro *youtuber* já havia jogado DEHR e este seu contexto existencial modifica sua relação com o público, pois ele se coloca como um guia que ensina outros jogadores a jogar. Ele adota uma fala sensível ao sofrimento do protagonista, entre a vida e a morte, sendo submetido a intervenções cirúrgicas drásticas. Ele ainda se preocupa com os desdobramentos que toda a situação poderia vir a causar no bem estar do personagem. Outro, que se situa como alguém não muito habilidoso experimentando o mesmo jogo, faz piada com as mesmas situações e atira em seus oponentes enquanto os chama de “usuários de crack” e “mendigos”. Este mesmo jogador demonstrou que se apropriou de discursos sobre usuários de drogas ilícitas que naquele ano estavam em destaque nas mídias fora do jogo (contexto intertextual) e os repetiu dentro do mundo virtual.

Os procedimentos metodológicos que configuraram um modelo de análise do consumo simbólico tiveram caráter experimental e aqui abro um espaço específico para tratar de seus elementos.

- **Sobre a constituição e a pertinência da *corpora***

O recurso a constituir três *corpora* distintos se mostrou trabalhoso, mas frutífero, pois permitiu perceber as muitas nuances dos diferentes tipos de jogadores e, mais que isso, entender essas nuances como importantes condições de produção do consumo simbólico.

- ***Corpus de textos de análise de dispositivo.*** A conversão em *corpus* dos textos de análise de dispositivo produzido em outra pesquisa, realizada na perspectiva da produção de sentidos, submetendo-o ao modelo analítico da nova pesquisa, interessada no consumo discursivo, exigiu uma constante vigilância, por se tratar de um *corpus* já completamente atravessado pelo meu próprio olhar analítico, parte importante das condições de produção. Mas foi muito importante, por ter operado como um contraponto aos dois outros *corpus*, além de que a pesquisa anterior já guardava essa dimensão “autoral”, pelo método de produção textual dos sentidos ter sido meu próprio ato de jogar, em uma autoetnografia.

- **Corpus de vídeos do YouTube.** O *corpus* formado pelos textos dos *youtubers*, constituído por seus vídeos publicados com gravações de sessões de jogo de BS e de DEHR, me possibilitou observar a ação e os discursos momento-a-momento de outros jogadores durante sessões de jogo. Também atendeu à percepção de que seria importante incluir uma prática social em torno dos jogos que envolve uma produção em outra mídia, já que esse universo é fortemente marcado pelo atravessamento de diversos gêneros midiáticos. Ao estudar seu próprio processo de atribuição de sentidos, nos aproximamos desse outro universo, que para esta pesquisa seria inacessível, mas que tem inegável valor para todos que pesquisam e têm interesse nos modos pelos quais as pessoas têm acesso e se apropriam das ideias sobre saúde.

Metodologicamente, esta fase também teve outro aspecto importante, porque as falas desses jogadores me deram acesso a seus diferentes contextos, o que facilitou estabelecer uma aproximação com suas condições de produção do consumo simbólico nos jogos e favoreceram o mapeamento do movimento de atribuição de sentidos, que era o interesse específico reservado a esse *corpus*.

Outro ganho metodológico foi referente à articulação produtiva que se estabeleceu entre esse corpus e o seguinte, na medida em que tudo o que foi observado e mapeado nesse corpus pôde adensar e complementar o roteiro de entrevista preparado como instrumento de obtenção do terceiro *corpus*. Questões que depois se mostraram muito relevantes para meus objetivos emergiram da fala dos jogadores *youtubers*, a exemplo das questões morais (e de desumanização) em torno de matar ou deixar viver e a tradução de *health* como “vida”.

Uma coisa importante para a análise foi observar que os jogadores *youtubers* falarem para um público enquanto jogam é parte de seus contextos e isto faz com que coloquem em cena modalidades enunciativas próprias. Por outro lado, estes *youtubers* afetam a percepção dos jogos de milhões de pessoas e isto os transforma em um grupo importante na produção e circulação dos sentidos da saúde pelos jogos. Na perspectiva do mercado simbólico, esses jogadores se transformam cada um em si em uma comunidade discursiva com elevado capital simbólico. Ser *youtuber* também implica em uma atividade de “influenciador digital” em maior ou menor grau. Outra pesquisa poderia se debruçar na questão desses jogadores como mediadores do consumo simbólico de outros jogadores que compõem seus públicos. Para tanto, seria necessário um investimento teórico e metodológico com outras peculiaridades, que provavelmente colocaria a teoria das mediações de Martín-Barbero como eixo central da pesquisa.

Antes de passar ao terceiro *corpus*, gostaria de assinalar que, para além das sessões com falas espontâneas e produzidas como reação do jogador *youtuber* ao próprio processo do jogo,

há outros formatos de vídeo promissores para análise, como as resenhas, gravadas a partir de roteiros e destinadas a compartilhar a opinião do *youtuber* sobre se “vale a pena ou não jogar”, ou as discussões sobre possíveis interpretações de mistérios que os jogos deixam, muitas vezes chamados de “teorias”. Em outra pesquisa posterior, talvez usando outros jogos como objeto, a análise desse tipo de vídeo permitiria avançar nas conclusões sobre o movimento de apropriação de sentidos, além de revelar outros e diversos sentidos de saúde sendo consumidos.

Outra pesquisa poderia usar como recurso metodológico a gravação de sessões de jogo com participantes jogando especialmente para o estudo. Nessas gravações, as falas dos jogadores não surgiriam de forma espontânea, pois os participantes estariam cientes do objetivo da pesquisa, mas permitiriam a emergência de outros sentidos, mais refletidos.

- **Corpus de entrevistas com jogadores.** A entrevista com jogadores, embora fora da situação de jogo, teve a intenção de se aproximar dela e o terceiro *corpus* da pesquisa foi construído com o resultado das conversas.

Os jogadores falaram de suas respectivas experiências, além dos tópicos específicos sobre saúde, ampliando a necessária base de contextualização. Falando um tempo depois de terem jogado, os entrevistados me faziam ver e buscar compreender, principalmente, sobre seus respectivos movimentos de apropriação de sentidos do mundo dos jogos. Podemos dizer que este foi um pressuposto que em parte se confirmou, uma vez que, idealmente, a natureza dos sentidos que ali emergiram foi a dos que já estão sedimentados, tornados próprios, apropriados. Usei a palavra idealmente, devido à natureza “consciente” da participação e à tendência que se afirmou nas entrevistas de refletir intelectualmente sobre os conceitos de saúde, mais que expressar com entusiasmo um engajamento à prática do jogo, que permitiria “fissuras discursivas” que nos levassem aos sentidos apropriados sem reflexão.

Por essa via, a forma de apropriação que ganhou destaque estava relacionada à confirmação da tradução de *health* para “vida” e às explicações dos entrevistados para esse fenômeno, revelando as apropriações de uma conceituação de saúde e de vida próprios dos mundos dos jogos.

Com a análise desse *corpus*, a pesquisa que se iniciou com a questão “Em que rede de sentidos a saúde está inscrita nos mundos dos jogos?”, viu a categoria “vida” ganhando espaço nos discursos dos jogadores. Jogar jogos como BS e DEHR é viver uma experiência sem doenças, sem limitações físicas onde a morte se reverte incontáveis vezes e a sua causa é a ausência de vida, em vez da ausência de saúde.

Para as entrevistas com participantes, o que busquei foram pessoas que já haviam jogado os dois jogos antes, sem estabelecer um perfil prévio a ser atribuído a esses jogadores. Apesar

de lançar mão de recursos como redes sociais online e amostragem bola de neve, foram poucos os jogadores que se voluntariaram por essas vias. Convidar participantes durante um simpósio de jogos foi uma solução para entrevistar mais jogadores, porém acrescentou um grupo com mais uma inserção social de estudantes e pesquisadores da área de jogos. É possível que uma amostra maior ou mais homogênea trouxesse outros tipos de resultados. Em minha amostra, busquei manter como resultado aquilo que foi comum, transcendendo suas diferenças, entendendo que o “comum” estava relacionado à experiência de jogar BS ou DEHR.

- **Sobre a divisão do consumo discursivo em quatro movimentos analíticos**

Como mais um procedimento metodológico para acessar o processo de consumo discursivo, dividi o processo em quatro movimentos de valor analítico: recepção, reconhecimento, atribuição de sentidos e apropriação. Eu estava ciente que não se tratavam de etapas, por isso os trato como movimentos. Em cada *corpus*, estavam lá manifestos os quatro movimentos de consumo, mas escolhi atribuir a cada *corpus* um valor analítico maior para um dos movimentos. Dessa forma, para o *corpus* de textos da jogadora analista atribuí o movimento de reconhecimento, para o de vídeos do YouTube o movimento de atribuição de sentidos e para as entrevistas com jogadores o movimento de apropriação.

- **Movimento de recepção.** Ao analisar o movimento de recepção, algumas pistas sobre o modo de reconhecimento foram emergindo, confirmando que cada movimento não pode ser visto de forma estanque, mas funcionando como condição de consumo dos outros movimentos. Nesse movimento, os jogadores escolhem o nível de dificuldade em que jogarão, que também é parte das condições de consumo. Nas entrevistas, eu contei que para a análise de dispositivo que eu havia realizado antes eu escolhi o modo mais fácil para jogar, ao que alguns jogadores que escolheram a opção mais difícil responderam que para cada nível de dificuldade escolhido ocorre um jogo diferente e que eu precisaria jogar novamente nessa opção para entender que o jogador deve assumir outra postura, outra estratégia de jogo para avançar.

- **Movimento de reconhecimento.** No movimento de reconhecimento pode ser destacada uma divisão entre a dimensão ficcional e a dimensão real dos jogos, cada uma com seus respectivos gêneros e comparações atribuídos. Em relação à dimensão ficcional, a aproximação que a jogadora analista havia identificado com o gênero ficcional *cyberpunk* se repete em algumas falas de jogadores youtubers e entrevistados. O *cyberpunk* tem relação com histórias de sociedades desiguais em que a tecnociência impacta os modos de vida e invade os corpos.

A pesquisa me permitiu perceber que o reconhecimento do gênero afeta em alguma medida as condições do consumo simbólico. Nesse exemplo, o gênero ficcional cyberpunk traz já um intertexto que aproxima mais os jogadores das questões relacionadas aos sentidos de saúde. Na dimensão real, ao reconhecer que BS e DEHR pertencem a um gênero de jogo ou que funcionam de maneira semelhante a outros jogos já jogados antes, os jogadores criam expectativas em relação às suas próprias “enciclopédias de jogador” que também farão parte de condições de consumo de sentidos de saúde, visto que a saúde também é conhecida como parte da economia interna de recursos do avatar, que funciona de maneira semelhante em vários jogos.

- **Movimento de atribuição de sentidos.** O movimento de atribuição de sentidos ganha destaque nos vídeos, onde podemos assistir os jogadores na interação momento-a-momento. Esses jogadores veem uma nova substância e chamam de “droga”, sem que o jogo a nomeie assim, um deles brinca dizendo que tem “Aids” na seringa, outro afirma que não vai fumar no jogo porque não fuma e outro alerta que “fumar faz mal” quando vê um personagem fumando. Este último é o mesmo que nomeia um de seus vídeos com “Amo matar pessoas! =)”. As duas enunciações são feitas em tom de brincadeira e, dessa forma, eu não posso afirmar que, enquanto fumar é um hábito moralmente condenado, matar pessoas seria algo banal. Os jogos permitem que os jogadores matem grandes quantidades de personagens, mas brincar com isso pode indicar que o jogador lembra que é algo condenável.

Neste movimento, considero a atribuição de sentidos que está acontecendo dentro do mundo do jogo, mas que começa a mostrar sentidos apropriados do mundo não digital, o intertexto de fora do mundo dos jogos. Os problemas com o fumo ou com doenças infecciosas não estão presentes nos mundos de BS ou de DEHR, mas são lembrados diante da imagem de cigarros e seringas. Fazer piada com assassinato pode indicar que o jogador lembra que matar pessoas (e não “monstros”) é imoral (e ilegal) no mundo não digital, apesar de banal no contexto do mundo dos dois jogos. Estar no mundo de um jogo e agir conforme suas próprias regras não implica em esquecer outros mundos, sejam virtuais ou físicos.

- **Movimento de apropriação.** No movimento de apropriação, enfatizado nas entrevistas com jogadores, alguns entrevistados opinaram que evitar cigarros no mundo dos jogos se trata de uma questão moral apropriada do mundo físico, enquanto outros acham que, na economia interna dos jogos, a saúde é o recurso mais valioso e que qualquer coisa que reduza seu nível, mesmo que muito pouco, deve ser sempre evitada. Porém, o mundo dos jogos é repleto de perigos que “gastam” muito mais a “saúde” e ela funciona como “abertura ao risco”, como recurso para resistir aos desafios dos jogos. O conceito de risco também surge na ação de

salvar um momento do jogo, e conseqüentemente a quantidade de saúde acumulada naquele momento, o que foi comparado a “fazer um seguro de vida” por uma entrevistada.

Assim como na análise dos vídeos, eu pude perceber sentidos apropriados do mundo físico sendo acionados no mundo virtual, porém o percurso metodológico não foi capaz de chegar em outras redes, em que sentidos apropriados em mundos virtuais são acionados no mundo físico.

- **Sobre a cartografia das redes de sentidos**

O objetivo inicial de cartografar redes de sentido que pudessem dar materialidade visual ao consumo de sentidos de saúde pelos jogadores, de natureza fluida e imaterial, passou por uma significativa mudança, tornando-se principalmente um importante procedimento metodológico de aproximação dessa rede. Foram construídos mapas de quatro tipos diferentes para os achados de cada *corpus*. O desenho dos mapas foi sendo alterado sucessivamente, em contrapartida, provocando mudanças de rumo nas análises. Também é importante ressaltar dois outros aspectos: que não houve uma construção linear temporalmente, mas foram sendo feitos e refeitos em movimentos de sucessivas aproximações; e que eles permitiram comparações entre os *corpus* e entre os movimentos, procedimento importante na análise de discursos, que faz emergir sentidos das presenças, ausências, semelhanças e diferenças.

- **Mapas das condições de consumo.** Neles foram destacados os contextos, o movimento de recepção e o movimento de reconhecimento para cada um dos tipos de jogadores: a analista, os *youtubers* e os entrevistados. Esses mapas foram fundamentais para a compreensão dessas condições, além de cumprir o papel de apoiar as demais análises, sendo facilmente acessados no processo analítico.

- **Mapas textuais da dimensão ficcional dos jogos.** A proposta foi destacar palavras dos jogadores relacionadas à dimensão ficcional dos jogos. No mapa do texto da jogadora analista, apesar do seu reconhecimento dos jogos como ficção científica ter profunda relação com o reconhecimento de sentidos de saúde, o gênero ficcional está subentendido, dando lugar na cartografia à divisão da saúde em cinco formas de conceituação. Nos mapas dos textos seguintes, esta divisão não poderia aparecer, visto que foi específica da pesquisa anterior. Por outro lado, o reconhecimento dos jogos como sendo do gênero ficção científica aparece de forma tímida no mapa dos vídeos do YouTube e passa a ganhar um pouco mais de destaque no mapa das entrevistas com jogadores. A evidência de que no movimento de apropriação o reconhecimento do gênero ficcional ganhou mais espaço no discurso dos jogadores fica

relativizada pela constatação de que o jogador, enquanto joga, prioriza as ações do jogador, que pertencem principalmente à dimensão real do jogo. Os jogadores *youtubers*, quando tratavam dos aspectos ficcionais do jogo, o faziam em momentos de pausa de suas ações. Assim, foi possível confirmar que a fala fora das sessões de jogo é um momento mais propício para discorrer sobre a ficção do jogo.

Mesmo assim, podemos concluir pela importância da dimensão ficcional no processo de produção/consumo dos sentidos. Como exemplo de uma discussão que se desdobra daí, no mapa da dimensão ficcional nos vídeos, o problema do uso de drogas aparece nos dois jogos, mas se desdobra até a decadência da cidade somente em BS. É nesse jogo que o lançamento de novas substâncias em uma corrida mercadológica é vista como um dos pilares da história de fundo. No mapa das entrevistas com jogadores, as drogas também aparecem, mas é a falta de mecanismos de proteção social que é citada como causadora dos problemas nas histórias de fundo. Falando fora de uma sessão de jogo, no movimento de apropriação, os entrevistados associam as drogas a avanços tecnológicos e explicam melhor sobre a ideia de uma tecnociência neutra, que pode ser “boa” ou “ruim” de acordo com o funcionamento social. Isso foi um dos pontos que chamou atenção, que a dimensão ficcional conversa todo o tempo com a vida concreta, no plano do conhecimento acumulado na experiência social fora dos mundos dos jogos. Dito de outra forma, são intertextos que funcionam incessantemente. No momento de uma sessão de jogo, os sentidos emergem a partir de formas de envolvimento disputando a atenção do jogador, mas depois se estabilizam e há uma negociação intertextual com outros aportes. Essas são afirmações que podemos chamar de provisórias, até que possam ser confirmadas em outras pesquisas.

- **Mapas textuais da dimensão real dos jogos.** Esse mapa cartografou as ações dos jogadores, colocou em evidência suas escolhas de ações e a maneira com que nomeiam essas ações e elementos do jogo. Mais uma vez, e de forma muito evidente, entra em ação um forte intertexto, inclusive entre os jogadores *youtubers*. Um deles mais uma vez demonstra em suas falas intertextos do mundo físico sendo usados no mundo de DEHR quando chama seus oponentes de “mendigo” e “viciado em crack”. No mundo do jogo, esses oponentes não representavam pessoas alteradas por substâncias, mas, no mundo físico daquele ano, uma intensa cobertura midiática relacionava o problema do crack a uma questão alarmante de segurança pública.

Nesse mapa, um processo de nomeação se destaca dos demais, através da prática de trocar termos dos jogos por outros, decisão frequentemente tomada pelos jogadores. Foi esse processo que nos permitiu acessar uma importante relação com os sentidos da saúde. Nos dois

jogos, o principal recurso do avatar é chamado de “saúde”, mas os jogadores *youtubers* e entrevistados chamam o mesmo recurso de “vida”. Quando esse recurso acaba, todos os participantes dizem que “morrem” e nunca que o jogo acaba, que perderam ou que ocorreu *game over*. A “vida” é um dos principais recursos durante todo o jogo e “morrer” é um dos eventos mais frequentes.

Essa observação me deu acesso a formas importantes com as quais os jogadores conceituam a saúde, e conseqüentemente a inscrevem nas redes de sentidos a partir das práticas dos jogos. Para esses jogadores, a conceituação de saúde da qual eles se apropriaram antes é incompatível com aqueles elementos que nos dispositivos dos jogos estão nomeados como saúde. Para os jogadores, a saúde não pode ter uma medida, como aquelas barras ou porcentagens apresentadas na tela, e quando não se tem saúde, ainda é possível estar vivo, indicando a apropriação do conceito de saúde como “bem estar”, pois saúde seria o que torna a vida melhor e não o que a possibilita. Ao mesmo tempo, os jogadores mostram uma apropriação do conceito de saúde como a ausência de doença (e a doença como ausência de saúde), pois não encontram no funcionamento dos jogos a presença de doenças que reduziriam as funções do avatar e conseqüentemente também não encontram a saúde como oposição a essas doenças. Enquanto isso, a vida pode ter medida, pode ser longa ou curta, tem início e quando acaba ocorre a morte. São mais intertextos do mundo físico que participam das redes de sentidos consumidos pelos jogadores.

Em BS, o recurso que no jogo é um plasmídeo por vezes é chamado de “magia” pelos participantes, evidenciando um intertexto que desta vez não mostra uma apropriação do mundo físico, mas de mundos virtuais de jogos de fantasia onde a magia é um recurso equivalente. Considerei que o que os jogadores chamam de magia é também uma representação de saúde, pela perspectiva da conceituação de saúde como função, como capacidade de realizar atividades de valor. Esses exemplos de intertexto instigam para uma pesquisa posterior, que enfoque especialmente esse aspecto do funcionamento intertextual, com um número maior de jogos para observar redes de sentidos da saúde com base em mais intertextos virtuais e da vida social concreta, mostrando uma maior variedade ou uma repetição dessas formas e seus efeitos sobre os sentidos da saúde.

- **Mapa textual das dimensões do envolvimento do jogador com o jogo.** Aqui, achados que já haviam sido cartografados nos mapas anteriores ganharam novos sentidos, revelando novas maneiras com que os sentidos são consumidos.

Pensando na metáfora da imersão como o fenômeno de estar dentro de outra realidade, antes eu supunha que em BS os jogadores se sentiriam mais imersos no jogo por causa da visão

exclusivamente em primeira pessoa e da ambientação assustadora, que são características pertencentes ao dispositivo do jogo, desenvolvidas por seus criadores. Eu estava interessada na relação dessa sensação com a maneira com que os jogadores se preocupam em preservar a saúde do avatar, como se fosse sua própria saúde. Entretanto, o relato dos jogadores entrevistados indicou que esta relação não é tão direta, pois alguns contaram que não se sentiam imersos em BS pelos mesmos motivos que eu me sentia “imersa”.

Dividir o fenômeno em seis diferentes dimensões do envolvimento me fez entender e concluir que essas diferentes formas “concorrem” pela atenção do jogador e que a sensação de imersão resultante é co-determinada pelos contextos de cada jogador. Dessa forma, enquanto em minha análise de dispositivo eu presumi que o dispositivo de jogo induziria o jogador a zelar pela saúde do avatar, outros jogadores explicaram que não gostaram daquele tipo de ambientação e por isso se sentiram “menos imersos”. Nesse caso, o contexto existencial desses jogadores diminuiu a respectiva sensação chamada por eles de imersão.

Dessa forma, as diferenças relacionadas às dimensões do envolvimento do jogador com o jogo afetam as redes de sentido, incluindo aí os sentidos de saúde. O balanço, por exemplo, entre os envolvimento afetivo e lúdico interferem na maneira com que o jogador administra a economia interna de recursos relacionados à saúde, pois faz parte de um balanço entre um maior envolvimento do jogador com as regras reais ou com o mundo ficcional. Por vezes, esses elementos do jogo concorrem pela atenção do jogador, que se envolverá em diferentes níveis de internalização de acordo com seus contextos. As diferentes dimensões e internalizações do envolvimento são conseqüentemente formas diferentes de consumo de sentidos em redes em que a saúde se inscreve na relação com o cuidado com a saúde do avatar e também nas diferentes intensidades do medo de morrer, na forma mais ou menos desumanizada de perceber a representação de outros seres humanos ou nas diferentes formas de atenção à narrativas que contam histórias sobre sociedades pouco saudáveis.

O jogador entrevistado Felipe já jogou muitos RPGs de mesa e acha que jogar se concentrando somente nos objetivos de jogo é um desperdício de experiência. Por isso, ele se afeiçoa a personagens dos jogos e “se sacrifica”, se desviando dos objetivos de jogo e repetindo sessões até conseguir salvá-los. Por outro lado, esta relação não pode ser vista como direta, pois Ivan também contou que o que mais aprecia em um jogo é sua narrativa, porém foi o único, entre todos os participantes, que contou que matava friamente todas as meninas de BS porque precisava do recurso que elas continham para poder avançar no jogo.

O exemplo de Ivan mostrou que é preciso cautela ao se tentar estabelecer relações de causa e efeito usando os contextos, como se tratasse de uma relação transparente. Foi lançando

um olhar pelas formas de envolvimento na mesma questão que percebi que o nível de dificuldade escolhido na recepção do jogo pode afetar as escolhas morais do jogador. No exemplo deste entrevistado, apesar de declarar sua apreciação pela narrativa, ele contou que escolhe jogar em uma opção mais difícil e isso aumenta seu envolvimento lúdico, em detrimento de seu envolvimento narrativo e afetivo, criando esta relação aparentemente conflitante entre apreciar a narrativa e agir priorizando as regras reais do jogo, que apontavam que matar as meninas era o caminho para obter mais recursos úteis.

Nessas escolhas morais estão inscritos sentidos de saúde, principalmente aqueles relacionados à saúde como valor, relacionados à desumanização e à atitude de matar ou deixar viver, que são consumidos de maneiras diferentes conforme o balanço entre as formas de envolvimento. Aqui pude perceber que observar as formas de envolvimento é uma maneira de complementar os contextos como eixo operatório que compõe as condições de consumo discursivo.

Levando também em consideração a internalização desse envolvimento, as formas do envolvimento também revelam porque os participantes tratam do consumo de cigarros de maneira diferente do consumo de álcool. Na economia interna das mecânicas de jogo, os efeitos do cigarro e do álcool são simétricos, mas os envoltimentos afetivos e narrativos tornam os discursos dos jogadores assimétricos quando reagem a esses itens. Para os jogadores, o cigarro deve ser sempre evitado e é possível supor que há uma apropriação de sentidos do mundo não digital sobre o hábito de fumar como moralmente e sanitariamente condenável. Muitas expressões usadas levam a crer nesse intertexto de maneira muito acentuada. Por outro lado, na dimensão real do jogo, ele reduz a quantidade de vida, o recurso que é julgado como o mais precioso no mundo do jogo, que também é considerado o maior bem para um ser vivo, no mundo físico.

A discussão sobre drogas lícitas (cigarros e bebidas alcoólicas) foi incluída como mais um fio da discussão de sentidos de saúde. Não fez parte de minha entrevista perguntar se as pessoas fumavam ou bebiam no mundo físico, mas sim sobre o cigarro e a bebida como mais um dos recursos disponíveis nos mundos dos jogos, junto com alimentos e medicamentos. Entretanto, em todas as falas, dos *youtubers* aos entrevistados, o cigarro se destaca entre todos os itens como algo que deve ser sempre evitado. Tendo em vista que nos mundos dos dois jogos não são percebidas doenças prejudicando a saúde dos avatares, o mal que o cigarro causa nesses mundos é encurtar a vida, em vez de prejudicar a saúde. Por outro lado, é possível detectar o intertexto com outros discursos circulantes no mundo físico, pela experiência e conhecimento dessa circulação em textos midiáticos e institucionais preventivistas de promoção da saúde. Os

jogadores *youtubers* parecem ter se apropriado da perspectiva moralizante desses discursos e os repetem no mundo do jogo.

Alguns dos jogadores entrevistados, em contrapartida, em vez de repetirem o discurso moralizante, reconhecem que esse discurso existe fora dos mundos dos jogos, mas que o valor moral interfere na percepção da representação do cigarro nos jogos. Eles também apontaram que levam para dentro do jogo a aversão que sentem pelo cigarro no mundo físico (parte de seus contextos existenciais) e por isso também evitam os cigarros “virtuais”.

Observar esses efeitos de sentido nos lembra que estudar pela perspectiva do consumo é uma forma de pesquisar o poder de discursos. Entretanto, no mundo dos sentidos, nada é garantido e essa dúvida pede novas pesquisas que possam aprofundar a questão.

Acentuando essa discussão, outro intertexto destacado, as citações a “drogas” são frequentes. Para os *youtubers*, falar em drogas é na maioria das vezes uma piada, pois os vídeos também são entretenimento. Drogas são coisas que alteram a visão, que criam comportamentos estranhos, são coisas injetáveis, mas também são as coisas que proporcionam poderes praticamente mágicos. Os drogados são os inimigos, as pessoas alteradas.

Estudar a partir de um *corpus* de vídeos de *youtubers* suscita outras questões para pesquisas futuras. Uma pesquisa sobre o papel desses sujeitos como mediadores do consumo simbólico poderia analisar também em que medida esses influenciadores digitais assumem uma posição moralizadora nessa produção de conteúdo sobre jogos digitais.

Os jogadores entrevistados falam em drogas com seriedade, não estão falando para entreter. Em BS, embora o dispositivo do jogo não nomeie assim, os produtos amplamente comercializados são drogas propriamente ditas. Os entrevistados reconhecem que, embora legais, são drogas perigosas. Em DEHR a questão do lançamento de novas drogas não é posta tão em evidência quanto BS, pois são meros medicamentos que auxiliam que os verdadeiros aprimoramentos tecnológicos penetrem nos corpos. Entretanto, para alguns entrevistados esses aprimoramentos são uma alegoria às drogas do mundo físico, de fora dos jogos. Assim como as drogas do mundo físico, os aprimoramentos do mundo do jogo são usados para acirrar as desigualdades, dividir populações entre quem tem e quem não tem acesso. Porém, essas tecnologias (e conseqüentemente as drogas) são vistas como objetos apolíticos pelos entrevistados, que podem ter sido criados com “boas intenções”, mas que, ao circularem entre as práticas sociais, são apropriadas para criar vantagens imorais.

Considerando que mundos virtuais também têm sua própria modalidade de existência real, a produção de sentidos dentro de mundos de jogos também diz respeito à produção de sentidos em outros aspectos da vida real das pessoas. Entretanto, os objetivos e métodos

empregados não tratavam de questões de mudança de comportamento que os jogos poderiam vir a causar nos jogadores. Dessa forma, esta tese não pode responder se depois de jogar BS ou DEHR as pessoas se apropriam ou não de sentidos que virão a fazer parte de como elas entendem o mundo físico ou se as farão adotar comportamentos menos ou mais saudáveis. Outro tipo de abordagem e outros métodos seriam necessários para isso.

O que esta tese mostra é que os jogadores, mesmo reconhecendo que enquanto jogam estão em um mundo com seus procedimentos próprios, muitas vezes repetem os procedimentos de outros jogos conhecidos, são capazes de colocar em uso dentro dos mundos desses jogos sentidos de saúde apropriados de seus intertextos fora dos jogos. Os contextos relevantes para estudar o consumo de sentidos de saúde pelos jogadores não dizem respeito somente aos mundos virtuais, neles estão também a existência e os intertextos externos aos jogos.

A partir desse conjunto de procedimentos e de análises, procurei atingir meu objetivo geral de contribuir para o avanço na compreensão do ciclo produtivo dos sentidos da saúde, através do desenvolvimento de procedimentos metodológicos que se voltaram principalmente para o consumo discursivo de jogadores. Estudando jogadores no contexto de dois jogos de entretenimento e buscando as especificidades desta relação, contribuí também para o aprofundamento do conhecimento sobre o universo dos jogos digitais, em sua relação com o campo da saúde.

Atingindo os objetivos, procurei contribuir para a construção de uma outra forma de ver a relação dos jogos com a saúde, que não repete alguns pressupostos, como o de que os jogos são uma forma de estudar públicos jovens ou de que a população possa ser simplesmente dividida entre quem joga e quem não joga jogos digitais, ou pressuposições relativas à relação entre violência e jogos, por exemplo. Nesta pesquisa, proponho que jogos digitais podem ser lugar de produção de sentidos entre adultos, visto que entrevistei jogadores de 19 a 38 anos. Invertendo o processo de determinar *a priori* o perfil dos participantes, o que fiz foi buscar pessoas que jogaram BS e/ou DEHR e mapear seus respectivos contextos. Considerei importante fazer análises comparativas, mas nenhuma comparava quem joga com quem não joga, pois meu interesse se voltava para maneiras com que sentidos de saúde podem ser consumidos em mundos de jogos digitais e não nas possíveis diferenças entre pessoas que cultivam o hábito de jogar e as que não jogam jogos semelhantes.

Com esta pesquisa penso que pude, em alguma medida, colocar à mostra as redes de sentidos em que a saúde está inscrita e observar que essas redes entrelaçam discursos da vida física com a virtual, em que uma realimenta a outra, em fluxo contínuo. Esta pesquisa também mostra as limitações do conjunto de procedimentos e análises usados para essas observações e

neste sentido sugeri outras formas de abordar metodologicamente o consumo de sentidos em mundos virtuais complexos como os que observei nos jogos BS e DEHR. Certamente, ainda há outras perguntas a serem respondidas em outras pesquisas.

Mesmo dedicando-nos ao movimento de consumo, pudemos observar num universo muito particular – até mesmo por sua articulação orgânica com a pesquisa voltada para o movimento da produção –, a ideia de que no ciclo produtivo dos sentidos estão em curso processos inextricavelmente entrelaçados de produção, de circulação e de consumo. E nesse sentido, considerando que a cada um desses processos corresponde uma abordagem de pesquisa metodológica diferente, indico a importância de outra pesquisa referente ao processo de circulação discursiva no mundo dos jogos.

Além disto, embora esta pesquisa dê continuidade à anterior, posicionada na perspectiva analítica da produção, tendo como principal eixo metodológico a análise de dispositivo de jogo, aquela também está longe de ser esgotada. Outra proposta por esta perspectiva poderia envolver, por exemplo, os sujeitos responsáveis pelo desenvolvimento de um jogo digital e suas dinâmicas de trabalho. Outro tipo de investigação poderia explorar as mediações (tecnológicas, econômicas ou sociais) que de certa forma determinam os resultados da produção de um jogo.

Esta tese, mesmo tratando de jogos de entretenimento, que não são considerados como desenvolvidos com fins de trazerem benefícios à sociedade, está inscrita em um conjunto de estudos e de pesquisas que buscam contribuir para as reflexões sobre os processos de produção simbólica da saúde na sua interface com as mídias. Ela partiu de inquietações sobre as potencialidades dos jogos digitais como novos espaços de comunicação, que também podem tratar de saúde, e possibilitou a formulação e experimentação de uma proposição de modelo de análise do consumo simbólico. Esta é uma proposta inicial de modelo, que ainda deve ser experimentado em outros objetos e *corpus*, para que se comprove sua pertinência. Longe de representar um ponto final, esta pesquisa sugere novos caminhos e possibilidades para continuar as investigações sobre os jogos e suas relações com os sentidos da saúde.

REFERÊNCIAS

- AARSETH, E. Computer Game Studies, Year One. **Game Studies**, v. 1, n. 1, 2001.
- _____. **Playing research: Methodological approaches to game analysis**. In: TRAVELS IN INTERMEDIA[LITY]: REBLURRING THE BOUNDARIES, **Anais...**Melbourne: RMIT University, 2003
- _____. “Define Real, Moron!” Some Remarks on Game Ontologies. In: GÜNZEL, S.; LIEBE, M.; MERSCH, D. (Eds.). . **DIGAREC Keynote-Lectures 2009/10. vol. 6**. DIGAREC Se ed. Potsdam: Universität Potsdam, 2011. p. 50–68.
- AARSETH, E.; CALLEJA, G. A palavra jogo: ontologia de um objecto indefinível. **Revista Cibertextualidades**, n. 8, p. 11–27, 2017.
- AARSETH, E. J. **Cybertext : perspectives on ergodic literature**. [s.l.] Johns Hopkins University Press, 1997.
- ADAMS, E.; DORMANS, J. **Game Mechanics: Advanced Game Design**. Berkeley: New Riders Games, 2012.
- ALANZOKA. **BEM VINDO A RAPTURE! - BIOSHOCK - Parte 1**, 2015. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Qrl8-zzmTPE>>. Acesso em: 4 dez. 2019
- _____. **EU ATIRO FOGO PELAS MÃOS! - BIOSHOCK - Parte 2**, 2015. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=oto6vybo5ls&t=576s>>. Acesso em: 3 dez. 2019
- _____. **O DOUTOR DOENTÃO! - BIOSHOCK - Parte 3**, 2015. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=ygnrcxZzq8Y>>. Acesso em: 3 dez. 2019
- _____. **ADEUS RAPTURE! - BIOSHOCK - Parte 14 / FINAL**, 2015. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=AsEf1xtew9o>>. Acesso em: 4 dez. 2019
- ALMEIDA FILHO, N. **O que é saúde?** Rio de Janeiro: Editora Fiocruz, 2011.
- ALVES, L. **Game Over: jogos eletrônicos e violência**. São Paulo: Futura, 2005.
- ANDRADE, M. L. Videogames como letramento multissemiótico: considerações sobre a construção do universo artístico de Child of Light. **ARTEFACTUM - Revista de estudos em Linguagens e Tecnologia**, v. 9, n. 2, 14 jul. 2014.
- APPERLEY, T. H. Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres. **Simulation and Gaming**, v. 37, n. 1, p. 6–23, 2006.
- ARAUJO, I. S. **A Reconversão do Olhar**. São Leopoldo: Unisinos, 2000.
- _____. **Mercado simbólico: interlocução, luta, poder - um modelo de comunicação para políticas públicas**. [s.l.] Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2002.
- _____. Mercado Simbólico: um modelo de comunicação para políticas públicas. **Interface (Botucatu)**, v. 8, n. 14, p. 14, 2004.

____. Materiais educativos e produção de sentidos na intervenção social. *In*: MONTEIRO, S.; VARGAS, E. (Eds.). **Educação, comunicação e tecnologia educacional: interfaces com o campo da saúde**. Rio de Janeiro: Editora Fiocruz, 2006. p. 49–70.

____. Contextos, mediações e produção de sentidos: uma abordagem conceitual e metodológica em comunicação e saúde. **Revista Eletrônica de Comunicação, Informação & Inovação em Saúde**, v. 3, n. 3, 6 maio 2009.

ARAUJO, I. S.; CARDOSO, J. M. **Comunicação e Saúde**. Rio de Janeiro: Editora Fiocruz, 2007.

ARSENAULT, D. Video game genre, evolution and innovation. **Eludamos. Journal for Computer Game Culture**, v. 3, n. 2, p. 149–176, 2009.

AUDI, G. **Imergindo no mundo do videogame**. Curitiba: Appris, 2016.

AVEDON, E. M.; SUTTON-SMITH, B. **The study of games**. New York: J. Wiley, 1971.

BARBOSA, S. T.; VEIGA, J.; CARVALHO, C. V. D. A. Estudo do Uso de Técnicas de Inteligência Artificial em Jogos 2D. **Revista Eletrônica TECCEN**, v. 5, n. 1, p. 05, 17 nov. 2016.

BARTHES, R. **Elementos de Semiologia**. 16^a ed. São Paulo: Cultrix, 2006.

BAUER, M. W.; GASKELL, G. **Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático**. Petrópolis: Vozes, 2002.

BAUMAN, Z. **Vida para consumo**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 2008.

BAZZO, W. A.; PALACIOS, E. M. G.; LINSINGEN, I. VON; GALBARTE, J. C. G.; CERZO, J. A. L.; PEREIRA, L. T. DO V. **Introdução aos estudos CTS (Ciência, tecnologia e sociedade)**. [s.l.] Editora OEI, 2003.

BERTONI, E. **Qual é o papel da mídia em meio a epidemias**. Disponível em: <<https://www.nexojournal.com.br/expresso/2020/02/01/Qual-é-o-papel-da-mídia-em-meio-a-epidemias>>. Acesso em: 3 fev. 2020.

BioShock. 2K Games: PC, 2007.

BOBAMALUMA. **Pac-Man Original (Arcade 1980)**, 2012. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=-CbyAk3Sn9I>>. Acesso em: 2 dez. 2019

BOGOST, I. **Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames**. Cambridge: MIT Press, 2007.

BONENFANT, M. Des espaces d'appropriation. **MédiaMorphoses**, v. 22, p. 63–67, 2008.

____. **Le libre jeu. Réflexions sur l'appropriation de l'activité ludique**. Montréal: Liber, 2015.

BORELLI, S. H. S. Gêneros ficcionais: materialidade, cotidiano, imaginário. *In*: **Sujeito, o lado oculto do receptor**. São Paulo: Brasiliense, 1995.

BOURDIEU, P. **Os Usos sociais da ciência: por uma sociologia clínica do campo científico**. São Paulo: Unesp, 2004.

BRAGGE, J.; STORGÅRDS, J. Profiling academic research on digital games using text mining tools. **Situated Play, Proceedings of DiGRA 2007 Conference**, p. 714–729, 2007.

BRANCO, B. M. P. C.; JÚNIOR, J. F.; ALMEIDA, K. S. O Consumo simbólico e os influenciadores digitais: um estudo de caso sobre o perfil de Thaynara OG no Instagram. **Revista Mídia e Cotidiano**, v. 13, n. 1, p. 315, 26 abr. 2019.

BRASIL. **Classificação Indicativa**. Disponível em: <<http://www.justica.gov.br/seus-direitos/classificacao>>. Acesso em: 8 set. 2018.

_____. **Ministério da Justiça e Segurança Pública**. Disponível em: <<https://www.justica.gov.br/seus-direitos/classificacao>>. Acesso em: 16 jan. 2020.

_____. **Por que pesquisa em saúde?** Brasília: Ministério da Saúde, 2007.

_____. **Política Nacional de Gestão de Tecnologias em Saúde**. Brasília: Ministério da Saúde, 2010.

_____. **Ciência e tecnologia em saúde**. Brasília: CONASS, 2011.

_____. **Regulação em Saúde / Conselho Nacional de Secretários de Saúde**. Brasília: CONASS, 2011.

BROWN, E.; CAIRNS, P. **A Grounded Investigation of Game Immersion**. In: CHI '04 EXTENDED ABSTRACTS ON HUMAN FACTORS IN COMPUTING SYSTEMS, **Anais...** Vienna: 2004. Disponível em: <<https://www-users.cs.york.ac.uk/~pcairns/pubs/Immersion.pdf>>. Acesso em: 14 dez. 2019.

BUDAY, R. Games for Health: An Opinion. **Games for Health Journal**, v. 4, n. 1, p. 38–42, 2015.

CAILLOIS, R. **Man, play and games**. Chicago: University of Illinois Press, 2001.

CALLEJA, G. **In-game: from immersion to incorporation**. Massachusetts: Massachusetts Institute of Technology, 2011.

CAMARGO JR., K. R. DE. A biomedicina. **Physis: Revista de Saúde Coletiva**, v. 7, n. 1, p. 45–68, jun. 1997.

_____. **As Armadilhas da “Concepção Positiva de Saúde”**. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/physis/v17n1/v17n1a05.pdf>>. Acesso em: 29 maio. 2016.

_____. Medicalização, farmacologização e imperialismo sanitário. **Cadernos de Saúde Pública**, v. 29, n. 5, p. 844–846, maio 2013.

Cambridge Dictionary. Disponível em: <<https://dictionary.cambridge.org/>>. Acesso em: 22 out. 2019.

CANCLINI, N. G. **Consumidores e cidadãos**. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2010.

CANGUILHEM, G. **Escritos sobre a Medicina**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2005.

CANGUILHEM, G. **O Normal e o Patológico**. 6^a ed. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2009.

CAPONI, S. Georges Canguilhem y el estatuto epistemológico del concepto de salud. **História, Ciências, Saúde-Manguinhos**, v. 4, n. 2, p. 287–307, 1997.

CARDOSO, B. **Qual a diferença entre Gameplay, Detonado e Playthrough**. Disponível em: <<https://seugame.com/gameplay-detonado/>>. Acesso em: 26 out. 2019.

CARLS493. **Donkey Kong (Original) Full Playthrough (JP Arcade Version)**, 2011. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Pp2aMs38ERY>>. Acesso em: 2 dez. 2019

CARVALHO, F. G. **Sentidos da saúde em jogos digitais**. [s.l.] Instituto de Comunicação e Informação Científica e Tecnológica em Saúde, 2016.

CAVALCANTE, B.; LIMA, K.; OLIVEIRA, T.; BARCELOS, K.; GADELHA, R. **Alvanista**. Disponível em: <<http://alvanista.com/team>>. Acesso em: 30 nov. 2019.

CHAPLIN, D. J.; RHALIBI, A. EL. **IPD for emotional NPC societies in games**. In: PROCEEDINGS OF THE 2004 ACM SIGCHI INTERNATIONAL CONFERENCE ON ADVANCES IN COMPUTER ENTERTAINMENT TECHNOLOGY - ACE '04, **Anais...** New York, New York, USA: ACM Press, 2004. Disponível em: <<http://portal.acm.org/citation.cfm?doid=1067343.1067349>>. Acesso em: 20 nov. 2019.

Child of Light. Ubisoft: PC, 2014.

CLARKE, R. I.; LEE, J. H.; CLARK, N. Why Video Game Genres Fail: A Classificatory Analysis. **Games and Culture**, v. 12, n. 5, p. 445–465, 2015.

CONSALVO, M. **Cheating: gaining advantage in videogames**. Cambridge: The MIT Press, 2007.

COTE, A.; RAZ, J. G. In-depth interviews for games research. In: LANKOSKI, P.; BJÖRK, S. (Eds.). **Game Research Methods: an overview**. Pittsburgh: ETC Press, 2015. p. 93–116.

CRAWFORD, C. **Chris Crawford on game design**. San Francisco: New Riders, 2003.

CURTIU ISTO. **Mortal Kombat (Fliperama)**, 2013. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=XEyGNcxzWvo>>. Acesso em: 7 nov. 2019

CZERESNIA, D. **Categoria vida: reflexões para uma nova biologia**. Rio de Janeiro: Editora Fiocruz, 2012.

CZERESNIA, D.; MACIEL, E. M. G. DE S.; OVIEDO, R. A. M. **Os Sentidos da Saúde e da Doença**. Rio de Janeiro: Editora Fiocruz, 2013.

Deus Ex. Eidos Interactive: PC, 2000.

DIANE CARR. Ability, Disability and Dead Space. **Game Studies**, v. 14, n. 2, 2014.

DUARTE, J. Entrevista em profundidade. *In: Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação*. 2ª ed. São Paulo: Atlas, 2006.

DUCHENEAUT, N.; MOORE, R. J. More than just 'XP': learning social skills in massively multiplayer online games. *Interactive Technology and Smart Education*, v. 2, n. 2, p. 89–100, 31 maio 2005.

EIDOS. **Deus Ex: Human Revolution**. MontrealSquare Enix, , 2011. Disponível em: <<https://eidosmontreal.com/en/games/deus-ex-human-revolution>>

EIDOSMONTREAL. **Ask JJB - How exactly does health regen work? | Deus Ex: Human Revolution**. YouTube, , 2011. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=AR316t7Rgt8>>. Acesso em: 12 nov. 2019

ERMI, L.; MÄYRÄ, F. Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion. *Changing Views: Worlds in Play*, p. 15–27, 2005.

ESCOSTEGUY, A. C. D. Circuitos de cultura/circuitos de comunicação: um protocolo analítico de integração da produção e da recepção. *Revista Comunicação, Mídia e Consumo*, p. 115–135, 2007.

ESRB Ratings. Disponível em: <<http://www.esrb.org/>>. Acesso em: 8 set. 2018.

FALCÃO, T.; MARQUES, D. **Metagame: panoramas dos game studies no Brasil**. São Paulo: Intercom, 2017.

FERGUSON, C. J.; COLWELL, J. Understanding why scholars hold different views on the influences of video games on public health. *Journal of Communication*, p. 1–23, 2017.

FERREIRA, E. **Indie Games: por uma investigação das potências de afecção dos jogos eletrônicos**. [s.l.] Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2013.

_____. **O jogo não acabou: relações entre apropriação lúdica e produção de sentido nos videogames**. In: 41º CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, *Anais...* Joinville: Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2018

FERREIRA, E.; FALCÃO, T. Atravessando as bordas do círculo mágico: imersão, atenção e videogames. *Comunicação Mídia e Consumo*, v. 13, n. 36, p. 73–93, 28 abr. 2016.

FORSYTH, S. R. **Virtually smoking: exploring player perception of tobacco content in video games**. [s.l.] University of California, 2016.

FRAGOSO, S. Imersão em games narrativos. *Galáxia*, n. 28, p. 58–69, 2014.

_____. Desafios da pesquisa em games no Brasil. *In: FALCÃO, T.; MARQUES, D. (Eds.). Metagame: panoramas dos game studies no Brasil*. São Paulo: Intercom, 2017.

FREITAG, R. M. K. Amostras sociolinguísticas: probabilísticas ou por conveniência? *Revista de Estudos da Linguagem*, v. 26, n. 2, p. 667–686, 2018.

FUNKY BLACK CAT. **Bioshock - #1: Manicômio submarino**, 2012. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=kW2QWcJZKGM&t=212s>>. Acesso em: 3 dez. 2019

_____. **Bioshock - #2: Chicago Typewriter**, 2012. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=BZSs6HkwxXU>>. Acesso em: 3 dez. 2019

_____. **Bioshock - #3: Incinera eles Chessusss!**, 2012. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=yYQ16UPYnSc&t=172s>>

_____. **Bioshock - #4: FaceCam? Sustos no Bioshock?!**, 2012. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=EgvtD2oWs-4>>. Acesso em: 4 dez. 2019

_____. **BIOSHOCK - #5: Gorila**, 2012. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=QsR9bTE3Yp8>>. Acesso em: 4 dez. 2019

_____. **BioShock - #25: OS FINAIS PARALELOS**, 2013. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=7vKgLVdcaak>>. Acesso em: 4 dez. 2019

GABRIELPRIMEIRO. **Deus Ex Human Revolution Detonado [Parte 1] Bem Vindo Adam!!!**, 2011. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=FJUpRk3jq1w&t=462s>>. Acesso em: 4 dez. 2019

_____. **Deus Ex Human Revolution Detonado [Parte 2]**, 2011. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=xPHmbZZWdSE&list=PL59B60BF5A19C73E0&index=2>>. Acesso em: 3 dez. 2019

_____. **Deus Ex Human Revolution Detonado [Parte 3]**, 2011. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=C_kvmlQRq-s&t=7s>. Acesso em: 4 dez. 2019

_____. **Deus Ex Human Revolution Detonado [Parte 4]**, 2011. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=u42g8n2eJpw>>. Acesso em: 4 dez. 2019

_____. **Deus Ex Human Revolution Detonado [Parte 5]**, 2011. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=YpV3KLGXiAs&t=287s>>. Acesso em: 4 dez. 2019.

GAME ARCHIVE. **Space Invaders 1978 - Arcade Gameplay**, 2015. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=MU4psw3ccUI>>. Acesso em: 2 dez. 2019.

GAULT, M. **Este game mente para os jogadores para simular um transtorno mental**. Disponível em: <https://www.vice.com/pt_br/article/neebea7/hellblade-mente-para-os-jogadores-para-simular-um-transtorno-mental>. Acesso em: 18 fev. 2020.

GITELMAN, L. Introduction: Media as Historical Subjects. *In: Always Already New: Media, History, and the Data of Culture*. Cambridge: MIT Press, 2006. p. 224.

GOLUB, A.; PETERSON, J. How Mana left the Pacific and became a video game mechanic. *In: TOMLINSON, M.; TENGAN, T. P. K. (Eds.). New Mana: transformations of a classic concept in Pacific languages and cultures*. [s.l.] ANU Press, 2016.

Grand Theft Auto Games. Disponível em: <<https://www.rockstargames.com/games?family=grand-theft-auto>>. Acesso em: 20 nov. 2019.

GUAZINA, L. O conceito de mídia na Comunicação e na Ciência Política: desafios interdisciplinares. **Revista Debates**, v. 1, n. 1, p. 49, 6 dez. 2007.

HAGGIS, M. **Video games and the value of entertainment**. Breda: NHTV Breda University of Applied Sciences, 2016.

HAGGIS, M.; PERROTTA, C.; PERSICO, D.; BAILEY, C.; EARP, J.; DAGNINO, F.; PASSARELLI, M.; MANGANELLO, F.; POZZI, F.; BUIJTENWEG, T.; WEBER, J. **A Manifesto for European Video Games**. Rome: Consiglio Nazionale delle Ricerche, 2018.

HUIZINGA, J. **Homo ludens**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2000.

Immersive sim. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Special:CiteThisPage&page=Immersive_sim&id=933204954>. Acesso em: 22 fev. 2020.

IWATANI, T. **Pac-Man**. GameFAQs, 1980. Disponível em: <<http://www.gamefaqs.com/nes/579617-pac-man/data>>. Acesso em: 2 dez. 2019

JACKS, N. A. Da agulha ao chip: brevíssima revisão dos estudos de recepção. **Intexto**, v. 0, n. 34, p. 236, 2015.

JACKS, N. A.; ESCOSTEGUY, A. C. **Comunicação e recepção**. São Paulo: Hacker Editores, 2005.

JENKINS, H. **Cultura da Convergência**. 2ª ed. São Paulo: Aleph, 2009.

JENNETT, C. I.; COX, A.; CAIRNS, P. **Being "In the Game"**; In: THE PHILOSOPHY OF COMPUTER GAMES CONFERENCE 2008, **Anais...** Potsdam: Potsdam University Press, 2008. Disponível em: <<https://www-users.cs.york.ac.uk/~pcairns/pubs/JennettPHIGames08.pdf>>. Acesso em: 19 dez. 2019.

JENSEN, K. B. The state of convergence in media and communication research. In: JENSEN, K. B. (Ed.). **A Handbook of Media and Communication Research**. London, New York: Routledge, 2002.

JUUL, J. **Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds**. Cambridge: The MIT Press, 2005.

KELLEY, D. **The art of reasoning**. New York: W. W. Norton, 1988.

KOSTER, R. **A Grammar of Gameplay game atoms: can games be diagrammed?** In: Game Developers Conference 2005: Futurevision. San Francisco, 2005.

LAKOFF, G. The Contemporary Theory of Metaphor. In: ORTONY, A. (Ed.). **Metaphor and Thought**. 2nd. ed. Cambridge: Cambridge University Press, 1992.

LEVEL+. **Adam, o Robocop! | Deus EX Human Revolution | Parte 01 | Gameplay PT-BR**, 2014. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=vhtTK2H3dQs&t=1222s>>. Acesso em: 4 dez. 2019

____. **Usando o stealth! | Deus EX Human Revolution | Parte 02 | Gameplay PT-BR**, 2014. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=A_4llx0GqgI&t=2s>

LÉVY, P. **O que é o virtual?** São Paulo: Editora 34, 1996.

LOPES, E. P. O tratamento ao usuário de crack nas páginas policiais dos jornais brasileiros. **Revista Eletrônica de Comunicação, Informação e Inovação em Saúde**, v. 7, n. 3, 2013.

LOPES, G.; KUHNEN, R. **Game Design Cognition: The Bottom-Up And Top-Down Approaches**. Disponível em: <https://www.gamasutra.com/view/feature/130542/game_design_cognition_the_.php>. Acesso em: 10 dez. 2019.

LUCKY SALAMANDER. **BIOSHOCK REMASTERED - Parte 1: Bem-Vindo a Rapture!!! [PC - Playthrough PT-BR]**, 2016.

____. **BIOSHOCK REMASTERED - FINAL ÉPICO!!!!!!! [PC - Playthrough PT-BR]**, 2016. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ManVvR_ZlXg>. Acesso em: 4 dez. 2019

____. **Zelda Breath of the Wild - Parte 1: A Ressurreição de Link!!! [Nintendo Switch - Playthrough]**, 2017. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=a6yKZW3pTUQ&t=5094s>>. Acesso em: 7 nov. 2019

LUZ, M. T. **Natural, racional, social: razão médica e racionalidade científica moderna**. Rio de Janeiro: Campus, 1988.

____. **Ordem social, instituições e políticas de saúde no Brasil: textos reunidos**. Rio de Janeiro: CEPESC: IMS / LAPPIS: ABRASCO, 2007.

MAINGUENEAU, D. **Novas tendências em Análise do Discurso**. 3ª ed. Campinas: Editora da Unicamp, 1997.

____. **Termos-chave da análise do discurso**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2006.

MARINHO, M. H. Pesquisa Video Viewers: como os brasileiros estão consumindo vídeos em 2018. **Think with Google**, 2018.

MARTÍN-BARBERO, J. América Latina e os anos recentes: o estudo da recepção em comunicação social. In: SOUSA, M. W. (Ed.). . **Sujeito, o lado oculto do receptor**. São Paulo: Brasiliense, 1995. p. 39–70.

MARTÍN-BARBERO, J. Tecnicidades, identidades, alteridades: mudanças e opacidades da comunicação no novo século. In: MORAES, D. DE (Ed.). . **Sociedade midiaticizada**. Rio de Janeiro: Mauad, 2006. .

MARTÍN-BARBERO, J. **Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia**. 6ª Edição ed. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2009.

MERCER, D.; PARKINSON, D. Video gaming and sexual violence: rethinking forensic nursing in a digital age. **Journal of Forensic Nursing**, v. 10, n. 1, p. 27–35, 2014.

MIYAMOTO, S. **Donkey Kong**, 1981. Disponível em: <<http://www.reinodocogumelo.com/2010/05/origem-do-nome-donkey-kong.html>>. Acesso em: 2 dez. 2019

MOGNON, M. **Acabou: Google vai encerrar o YouTube Gaming no dia 30**. Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/mercado/141803-acabou-google-encerrar-youtube-gaming-dia-30.htm>>. Acesso em: 27 nov. 2019.

MONTEIRO, R. **Códigos GTA 5: veja cheats e macetes para Xbox 360, PS3, PS4 e Xbox One**. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/2019/01/codigos-gta-5-veja-cheats-e-macetes-para-xbox-360-ps3-ps4-e-xbox-one.ghtml>>. Acesso em: 24 nov. 2019.

MORAES, F.; NESTERIUK, S. **Adventures Inc: Implementação de hibridização entre os gêneros Action RPG e Idle Game por meio de mecânicas de jogos assimétricas**. In: SIMPÓSIO LATINO-AMERICANO DE JOGOS, **Anais...** Araranguá: UFSC, IFSC e UNESC, 2016. Disponível em: <https://www.researchgate.net/profile/Sergio_Nesteriuk/publication/327977003_Adventures_Inc_Implementacao_de_hibridizacao_entre_os_generos_Action_RPG_e_Idle_Game_por_meio_de_mecanicas_de_jogos_assimetricas/links/5bb1350f45851574f7f39382/Adventures-Inc-Impl>. Acesso em: 18 nov. 2019.

MURRAY, J. **Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Editora Unesp, 2003.

NILLO21. **Street fighter 2, A Nostalgia de jogar a Versão dos Fliperamas/ Ken Gameplay HD - Nillo21.**, 2016. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=F5s9SxpF5fk>>. Acesso em: 7 nov. 2019

NILSSON, N. C.; NORDAHL, R.; SERAFIN, S. Immersion revisited: A review of existing definitions of immersion and their relation to different theories of presence. **Human Technology**, v. 12, n. 2, p. 108—134, 2016.

NISHIKADO, T. **Space Invaders** Midway Games, , 1978. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Space_Invaders>. Acesso em: 2 dez. 2019

NUTT, C. **A Cyber-Renaissance In Art Direction**. Disponível em: <https://www.gamasutra.com/view/feature/134830/a_cyberrenaissance_in_art.php>. Acesso em: 7 jan. 2020.

O que é Recall? Disponível em: <<http://www.procon.pa.gov.br/node/92>>. Acesso em: 7 fev. 2020.

OLIVEIRA, M. P.; MOTA FILHO, A. C. **Folclore e Videogame: Jogando, aprendendo e valorizando a cultura popular**. In: 40º CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, a, **Anais...** Curitiba: Intercom, 2017 Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/sis/eventos/2017/resumos/R12-0535-1.pdf>>. Acesso em: 18 nov. 2019.

_____. Folk-Game: Como a cultura popular pode ser adaptada para os Jogos Eletrônicos de Computador – O Caso de “Never Alone”. **Revista Internacional de Folkcomunicação**, v. 15, n. 35, p. 87–103, 2017.

____. **“Never Alone”**: Análise de um videogame com temática folclórica. In: 40º CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, c, **Anais...** Curitiba: Intercom, 2017 Disponível em: <<http://portalintercom.org.br/anais/nacional2017/resumos/R12-0662-1.pdf>>. Acesso em: 18 nov. 2019.

OMS divulga nova Classificação Internacional de Doenças (CID 11). Disponível em: <https://www.paho.org/bra/index.php?option=com_content&view=article&id=5702:oms-divulga-nova-classificacao-internacional-de-doencas-cid-11&Itemid=875>. Acesso em: 18 jun. 2020.

ORLANDI, E. P. **Análise de Discurso: princípios e procedimentos**. Campinas: Pontes, 1999.

____. **As formas do silêncio: no movimento dos sentidos**. Campinas: Editora da Unicamp, 2007.

ORTIZ B., S. E.; MORIYAMA, K.; FUKUI, K.; KURIHARA, S.; NUMAO, M. Three-Subagent Adapting Architecture for Fighting Videogames. In: [s.l.] Springer, Berlin, Heidelberg, 2010. p. 649–654.

PALMEIRA, C. **Coronavírus aumenta busca por jogo Plague Inc e desenvolvedora faz alerta**. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2020/01/coronavirus-aumenta-busca-por-jogo-plague-inc-e-desenvolvedora-faz-alerta.ghtml?fbclid=IwAR1n8Z_m9CEDTeDYrX3BLvIyjakhXoIopREQ-TB4pgY-wKv22MCbCDoKtEU>. Acesso em: 3 fev. 2020.

PARKER, F. Canonizing Bioshock: Cultural Value and the Prestige Game. **Games and Culture**, v. 12, n. 7–8, p. 739–763, 2015.

PARZIVAL PLAYER. **Deus Ex:Human Revolution - Braço de Ferro ta na Moda! [01] #Detonado#**, 2012. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=YH2NckXhvNA>>. Acesso em: 4 dez. 2019

____. **Deus Ex:Human Revolution - Quem sou eu? Eu sou Rambo! [02] #Detonado#**, 2012. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=UAAtZOPn_T_4>

____. **Deus Ex:Human Revolution - Pula, Deita, Dança, Canta!! [03] #Detonado#**, 2012. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=YGobU9TmTtM>>. Acesso em: 4 dez. 2019

____. **Deus Ex:Human Revolution - Amo matar pessoas! => [04] #Detonado#**, 2013. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=pukQeFKyFaI&t=381s>>. Acesso em: 4 dez. 2019

PERANI, L. Computadores para o povo: games e hobbyismo nas revistas especializadas em computação. In: FALCÃO, T.; MARQUES, D. (Eds.). **Metagame: panoramas dos game studies no Brasil**. São Paulo: Intercom, 2017.

PETROVA, E.; GROSS, N. **4 Reasons People Watch Gaming Content on YouTube**. Disponível em: <<https://www.thinkwithgoogle.com/consumer-insights/statistics-youtube-gaming-content/>>. Acesso em: 23 dez. 2018.

PIETRUSZKA, M. Watching people playing games: A survey of presentational techniques in most popular game-vlogs. **Res Rhetorica**, v. 4, 2016.

PINTO, M. J. **As marcas lingüísticas da enunciação: esboço de uma gramática enunciativa do português**. Rio de Janeiro: Numen, 1994.

____. **Comunicação e discurso: introdução à análise de discursos**. São Paulo: Hackers Editores, 2002.

____. Por uma semiologia dos discursos sociais. **Eco-Pós**, v. 12, p. 102–110, 2009.

PITKÄNEN, J. Studying thoughts. *In*: LANKOSKI, P.; BJÖRK, S. (Eds.). **Game research methods: an overview**. Pittsburgh: ETC Press, 2015. p. 117–132.

Plague Inc: Jogo com missão de espalhar doenças no mundo domina ranking dos mais baixados após coronavírus. Disponível em: <<https://www.bbc.com/portuguese/geral-51332385>>. Acesso em: 3 fev. 2020.

RAESSENS, J. Computer games as participatory media culture. *In*: RAESSENS, J.; GOLDSTEIN, J. (Eds.). **Handbook of Computer Game Studies**. Cambridge: The Mit Press, 2005. .

____. The Gaming Dispositif: an analysis of serious games from a humanities perspective. *In*: UTE RITTERFELD; MICHAEL CODY; PETER VORDERER (Eds.). **Serious Games: mechanisms and effects**. New York: Routledge, 2009.

REGIS, F. **Nós, ciborgues tecnologias de informação e subjetividade homem-máquina**. [s.l.] Champagnat, 2012.

RETROGAME.STREAM. **The Legend of Zelda 1986 Nes No Commentary**, 2014. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=W0RmGNrNhHE&t=358s>>. Acesso em: 7 nov. 2019

RIBEIRO JR., W. A. Aspectos reais e lendários da biografia de Hipócrates, o “pai da medicina”. **Jornal Brasileiro de História da Medicina**, v. 6, n. 1, p. 8–10, 2003.

Rise of the Tomb Raider. Square Enix Ltd.: XBox, 2015.

RYAN, M.-L. **Narrative as virtual reality: immersion and interactivity in literature and electronic media**. Baltimore, London: Johns Hopkins University Press, 2001.

____. From narrative games to playable stories: toward a poetics of interactive narrative. **StoryWorlds: A Journal of Narrative Studies**, v. 1, n. 1, p. 43–59, 2009.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. **Rules of play: game design fundamentals**. Cambridge: The MIT Press, 2004.

SANTAELLA, L. **Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2003.

SCACCHI, W. Computer game mods, modders, modding, and the mod scene. **First Monday**, v. 15, n. 5, 3 maio 2010.

Search | Pegi Public Site. Disponível em: <https://pegi.info/search-pegi?q=deus+ex+human+revolution&op=Search&filter-age%5B%5D=&filter-descriptor%5B%5D=&filter-publisher=&filter-platform%5B%5D=&filter-release-year%5B%5D=&page=1&form_build_id=form-yWRXv7e7cHAlo5aaEbgixcxgnyaBQrLOF2ynyBkmmPQ&form_id>. Acesso em: 8 set. 2018.

SHESEZ. Off Camera Secrets | Bioshock - Boundary Break, 2016. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=JuYlbSALgEQ&list=PLEA--ebo_-AtCQQTfQ9upWIV2qxxXISCo&index=2&t=9s>. Acesso em: 26 out. 2019

SHIRLEY, J. Bioshock: Rapture. Barueri: Novo Século, 2013.

SISMONDO, S. An introduction to science and technology studies. [s.l.: s.n.].

SKULLMACPLAYS. GTA V ONLINE: VIDA INFINITA - ESCONDERIJO - *NEW* “GOD MODE GLITCH” 1.27/1.33 PS3/PS4/XBOX/PC, 2016. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=jIK9t-p-N4A>>. Acesso em: 25 nov. 2019

SNIDER, M. Video games can be a healthy social pastime during coronavirus pandemic. Disponível em: <<https://www.usatoday.com/story/tech/gaming/2020/03/28/video-games-whos-prescription-solace-during-coronavirus-pandemic/2932976001/>>. Acesso em: 18 jun. 2020.

Steam. Disponível em: <<https://store.steampowered.com/?l=portuguese>>. Acesso em: 23 out. 2019.

SUITS, B. The Grasshopper: Games, Life, and Utopia. Toronto Buffalo: University of Toronto Press, 1978.

THOMSON, D. M. The mixed health messages of Millsberry: a critical study of online child-targeted food advergames. **Health Communication**, v. 26, n. 4, p. 323–331, jun. 2011.

Tomb Raider. Square Enix: PlayStation 3, 2013.

VASCONCELLOS, M. S.; CARVALHO, F. G.; DIAS, C. M. Proposta de Um Método Descritivo Formal de Regras de Jogos Sérios. In: PROCEEDINGS OF SBGAMES 2017, **Anais...** Curitiba: SBC, 2017. Disponível em: <<http://www.jorisdormans.nl/machinations/>>. Acesso em: 13 jun. 2019.

VASCONCELLOS, M. S. DE. Comunicação e saúde em jogo: os video games como estratégia de promoção da saúde. [s.l.] Fundação Oswaldo Cruz. Instituto de Comunicação e Informação Científica e Tecnológica em Saúde, 2013.

VASCONCELLOS, M. S. DE; CARVALHO, F. G.; ARAUJO, I. S. Interproceduralidad: procedural intertextuality in digital games. In: DURET, C.; PONS, C.-M. (Eds.). . **Contemporary Research on Intertextuality in Video Games.** Hershey: IGI Global, 2016. p. 235–252.

VASCONCELLOS, M. S. DE; CARVALHO, F. G. DE; ARAUJO, I. S. Understanding games as participation: an analytical model. **Revista Cibertextualidades**, n. 8, p. 107–118, 2017.

VERÓN, E. **A Produção do Sentido**. São Paulo: Cultrix/USP, 1980.

_____. **La semiosis social: fragmentos de una teoría de la discursividad**. Barcelona: Gedisa, 1993.

_____. **Fragmentos de um tecido**. São Leopoldo: Ed. Unisinos, 2004.

_____. Os públicos entre produção e recepção: **ECO-Pós**, v. 12, n. 1, p. 11–26, 2009.

VIEGAS, F. B.; WATTENBERG, M.; FIENBERG, J. Participatory Visualization with Wordle. **IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics**, v. 15, n. 6, p. 1137–1144, 2009.

VINUTO, J. A amostragem bola de neve na pesquisa qualitativa: um debate em aberto. **Temáticas**, v. 22, n. 44, p. 203–220, 2014.

VOORHEES, G.; CALL, J.; WHITLOCK, K. **Guns, grenades, and grunts: first-person shooter games**. New York: Continuum, 2012.

WEISE, M. **The Future Is Now: emergente narrative without ridiculous tech. Presented at GDC Online 2011**. Austin, 2011.

WHO. **Constitution of the World Health Organization**. New York: [s.n.]. Disponível em: <http://www.who.int/governance/eb/who_constitution_en.pdf>.

WINNER, L. **The Whale and the Reactor - A Search for Limits in an Age of High Technology**. Chicago: The University of Chicago Press, 1986.

XU, Q.; TREMBLAY, J.; VERBRUGGE, C. Generative Methods for Guard and Camera Placement in Stealth Games. **Tenth Artificial Intelligence and Interactive Digital Entertainment Conference**, 5 set. 2014.

ZAGAL, J. P. A framework for games literacy and understanding games. **Proceedings of the 2008 Conference on Future Play Research, Play, Share**, p. 33–40, 2008.

GLOSSÁRIO

- Avatar** Personagem do mundo do jogo controlado pelo jogador.
- Bug** Defeito, falha ou erro no código de um programa que provoca seu mau funcionamento.
- BS** Sigla adotada neste trabalho para o jogo *BioShock*.
- Cheat code** Código usado para alterar um jogo de modo que beneficie o jogador, “trapaceando” regras.
- Clínicas LIMB** Rede internacional de clínicas do mundo ficcional de DEHR.
- Cutscene** Sequência não interativa de um jogo que normalmente conta um pouco da história de fundo ou informa o jogador de uma tarefa a ser realizada. Desempenham um papel importante na representação da ficção em jogos digitais modernos.
- DEHR** Sigla adotada neste trabalho para o jogo *Deus Ex: Human Revolution*
- Glitch** Sinônimo para *bug*, utilizado entre os jogadores para definir falhas em jogos sem nenhuma causa explícita, mas que também pode ser usada como uma “trapaça” para favorecer um jogador.
- GTA** Sigla para a série de jogos *Grand Theft Auto*
- Health games** Jogos produzidos para objetivos de saúde, que também podem ser considerados jogos sérios, jogos educativos, jogos aplicados etc.
- HUD** Sigla para *head-up display*, um termo apropriado para a interface dos jogos originalmente usado para designar o dispositivo que fornece as informações de diversos instrumentos de voo para pilotos de aeronaves em sua visão frontal, uma espécie de painel transparente que se sobrepõe à visão à frente do piloto para que ele não precise desviar seu olhar para os lados.
- Indie games** Espécie de gênero de jogos independentes, produzidos por equipes pequenas e orçamentos menores, inicialmente em oposição aos jogos conhecidos como *mainstream*. Entretanto, há diversos casos-limite, pois os chamados *indie* podem ser publicados pelas mesmas distribuidoras dos jogos *mainstream* ou receberem orçamentos maiores (FERREIRA, 2013).
- Lan house** LAN é sigla para Local Area Network, ou seja, rede local de computadores. *Lan house* é o estabelecimento no qual é oferecido o uso destes computadores ligados em rede para acesso à Internet e programas em geral, como os jogos eletrônicos e/ou soluções de escritórios.
- Mainstream games** “são, geralmente, jogos desenvolvidos, produzidos e distribuídos (‘publicados’) por grandes empresas, envolvendo centenas ou às vezes milhares de funcionários, e grandes cifras de capital” (FERREIRA, 2013, p. 61).

Mana Recurso, normalmente presente em jogos de fantasia, referente a poderes mágicos ou energia vital de um personagem.

MOBA Sigla para *Multiplayer Online Battle Arena*, “arena de batalha online para vários jogadores”, nas quais os jogadores dividem-se em times e disputam partidas.

NPC Sigla para *non-playable character*, é um personagem não jogável, ou seja, que não pode ser controlado por um jogador. NPCs fazem parte da história e cenário do jogo, podendo o jogador interagir com eles para completar missões, comprar, vender itens ou conhecer sobre a história do ambiente.

Painkiller Significa analgésico em inglês e costuma ser um insumo do mundo do jogo que recupera parte da medida de saúde do avatar.

PC Sigla para *personal computer*, ou computador pessoal.

Single player Anglicismo que designa um jogo digital para um jogador, é um jogo que possibilita a participação de apenas um jogador por partida e, se houver mais participantes, são controlados pelo computador (NPCs). Essa determinação, portanto, não inclui jogos online, pois outros jogadores também estão jogando o mesmo jogo ao mesmo tempo, ainda que não seja no mesmo computador ou console de videogame.

TCLE Sigla para o termo de consentimento livre e esclarecido.

APÊNDICE A – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)

Prezado(a) participante,

Você está sendo convidado(a) a participar da pesquisa “Saúde em mundos de jogos digitais: consumo de sentidos de saúde por jogadores”, desenvolvida por Flávia Garcia de Carvalho, aluna de Doutorado do Programa de Pós-Graduação em Informação e Comunicação em Saúde (PPGICS) do Instituto de Comunicação e Informação Científica e Tecnológica em Saúde (Icict) da Fundação Oswaldo Cruz (Fiocruz), sob orientação da Professora Dra. Inesita Soares de Araujo e do Professor Dr. Marcelo Simão de Vasconcellos.

Procedimentos do Estudo: Você deverá fazer parte de um estudo que visa entender o que as pessoas que jogaram os jogos *BioShock* e/ou *Deus Ex: Human Revolution* acham das mensagens sobre saúde embutidas nesses jogos. O objetivo não é julgar se as suas opiniões são certas ou erradas ou se você tem ou não habilidade para jogar, toda a diversidade será respeitada como parte da pesquisa. O objetivo desta pesquisa é conhecer diversas maneiras com que as pessoas percebem a saúde nos jogos e entender a relevância desses jogos como mais uma mídia onde a saúde é conceituada. Você está sendo convidado(a) por ter jogado esses dois jogos ou qualquer um dos dois, em qualquer plataforma, e por ter idade maior ou igual a dezoito (18) anos. Para isso, você participará de uma entrevista em que assistirá vídeos curtos sobre os jogos para relembrar sua experiência jogando e responderá perguntas à pesquisadora do projeto. O áudio da entrevista será gravado, mas a gravação não será divulgada e será usada somente para a pesquisadora fazer transcrições de suas falas. Ao aceitar este termo, automaticamente você estará aceitando a gravação de suas falas. O tempo de duração da entrevista é de aproximadamente uma (1) hora.

Benefícios: Não há benefícios diretos previstos aos participantes da pesquisa, incluindo você. Potencialmente, haverá benefício indireto para o campo da comunicação e saúde, mais especificamente, para uma maior compreensão dos jogos digitais como meios expressivos e parte da cultura, capazes de tocar em assuntos importantes para a sociedade, como a saúde.

Riscos: Quanto aos riscos à sua saúde física, mental ou emocional, associados à sua participação, são mínimos, como consequência imediata ou tardia do estudo. O risco de qualquer possível constrangimento ou desconforto será mínimo pois nenhuma das questões são voltadas para a sua intimidade, mas somente à sua relação com o jogo e suas percepções e opiniões. Caso você se sinta de alguma forma prejudicado(a), por favor contate a pesquisadora responsável.

Custos/Reembolso: Você não terá nenhum gasto e não receberá pagamento com a sua participação no estudo, já que a própria pesquisadora irá ao seu encontro, para a entrevista individual.

Confidencialidade: As suas respostas e opiniões serão usadas em publicações sobre a pesquisa, mas a sua **identidade será mantida em sigilo**, assegurando a sua privacidade. Qualquer dado de identificação será omitido na divulgação dos resultados da pesquisa, incluindo nomes e apelidos usados por você em mídias sociais. Apenas a pesquisadora, que se compromete com o dever de sigilo e confidencialidade, terá acesso a sua identidade, gravações, mensagens ou quaisquer outros materiais gravados e os armazenará em local seguro. Ao final da pesquisa, todo o material será mantido em arquivo por 5 anos e com o fim deste prazo será descartado. Você também poderá decidir se sua identidade será divulgada e quais são, dentre as informações que forneceu, as que podem ser tratadas de forma pública. A qualquer momento, durante a pesquisa, ou posteriormente, você poderá solicitar da pesquisadora informações sobre sua participação e/ou sobre a pesquisa, o que poderá ser feito através dos meios de contato explicitados neste Termo.

Participação: Sendo um convidado para este estudo, sua participação é muito importante, mas ela pode ser interrompida, se você assim desejar, a qualquer momento. Sua participação é voluntária, isto é, ela não é obrigatória, e você tem plena autonomia para decidir se quer ou não participar e não será penalizado(a) de nenhuma maneira caso decida não consentir sua participação, ou desistir da mesma depois de consentir por meio deste termo. Contudo, ela é muito importante para a execução da pesquisa.

Em caso de dúvida sobre algum aspecto ético da pesquisa, você pode contatar o Comitê de Ética em Pesquisa (CEP) da Escola Politécnica de Saúde Joaquim Venâncio, Av. Brasil, 4365 – Mangueiras, Rio de Janeiro – RJ, ou pelo telefone (21) 3865-9705 (segunda à sexta de 9 às 16 horas) ou pelo e-mail cep@epsjv.fiocruz.br. Mais informações sobre o CEP estão disponíveis no site <<http://www.epsjv.fiocruz.br/pesquisa/comite-de-etica-em-pesquisa>>. O CEP é a instância institucional que faz apreciação ética de projetos de pesquisa em humanos e que aprovou a condução deste estudo, sendo formado por um grupo de pessoas que têm por objetivo defender os interesses dos participantes das pesquisas em sua integridade e dignidade e assim, contribuir para que sejam seguidos padrões éticos na realização de pesquisas.

Segundo a **Resolução CNS 510/16**, em seu artigo Art. 9º, **são seus os seguintes direitos:** “**I** - ser informado sobre a pesquisa; **II** - desistir a qualquer momento de participar da pesquisa, sem qualquer prejuízo; **III** - ter sua privacidade respeitada; **IV** - ter garantida a confidencialidade das informações pessoais; **V** - **decidir se sua identidade será divulgada e quais são, dentre as informações que forneceu, as que podem ser tratadas de forma pública;** **VI** - ser indenizado pelo dano decorrente da pesquisa, nos termos da Lei; e **VII** - o ressarcimento das despesas diretamente decorrentes de sua participação na pesquisa”.

Se houver algum dano, comprovadamente decorrente da presente pesquisa, você terá direito à indenização, através das vias judiciais, como dispõem o Código Civil, o Código de Processo Civil e a Resolução nº 466/2012, do Conselho Nacional de Saúde (CNS).

Divulgação dos Resultados e Acesso: Todos os participantes desta pesquisa terão o direito de conhecer os resultados finais (ou parciais) do projeto. Esses resultados serão enviados por meio de e-mail aos participantes na forma de relatórios individuais. A qualquer momento, o participante pode solicitar esses resultados.

Contato com a pesquisadora responsável:

Flávia Garcia de Carvalho

Tel: (21) 3882-9183 / 9057

e-mail: flavia.carvalho@icict.fiocruz.br

Endereço: Expansão da Fiocruz. Avenida Brasil, 4036 - sala 512. Rio de Janeiro/ RJ

Horário de atendimento: de segunda à sexta de 9:00 às 16:00h

Declaração de Consentimento: Li as informações contidas neste documento e tive a oportunidade de tirar minhas dúvidas sobre este estudo com a pesquisadora responsável antes de assinar este Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE). Declaro ter 18 anos ou mais e estar de acordo com minha participação neste estudo, dando meu consentimento de forma voluntária e esclarecida. Eu receberei uma via deste TCLE e a outra ficará com a pesquisadora responsável pelo projeto. Além disso, estou ciente de que eu e a pesquisadora responsável deveremos rubricar todas as páginas deste TCLE e assinar na última página.

Nome do Participante: _____

(Data: / /) – Assinatura: _____

Nome da Pesquisadora Responsável: Flávia Garcia de Carvalho

(Data: / /) – Assinatura: _____

ANEXO – APROVAÇÃO DO COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA



PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

DADOS DO PROJETO DE PESQUISA

Título da Pesquisa: SAÚDE EM MUNDOS DE JOGOS DIGITAIS: consumo de sentidos de saúde por jogadores

Pesquisador: Flávia Garcia de Carvalho

Área Temática:

Versão: 2

CAAE: 94938518.9.0000.5241

Instituição Proponente: Instituto de Comunicação e Informação Científica e Tecnológica em Saúde

Patrocinador Principal: Financiamento Próprio

DADOS DO PARECER

Número do Parecer: 2.923.446

Apresentação do Projeto:

Trata-se de um projeto de pesquisa de tese de doutorado do Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu em Informação e Comunicação em Saúde (PPGICS/Icict/Fiocruz) que parte da premissa de que os jogos digitais de entretenimento, aqueles que recebem os maiores investimentos e são distribuídos para grandes mercados por todo o globo, são produtos culturais relevantes, produtores de sentidos, que irão disputar lugar no imaginário e na prática social. No presente projeto objetiva-se analisar o consumo simbólico de sentidos de saúde feito por pessoas que jogaram jogos digitais comerciais de entretenimento, tomando-os como novos espaços de comunicação.

O projeto se posiciona na perspectiva do consumo de sentidos, se voltando para o protagonismo das pessoas que jogaram dois jogos previamente selecionados. Parte-se da premissa de que os sentidos de saúde que são produzidos, circulam e são consumidos no espaço dos jogos, são sentidos socialmente constituídos. Esse processo pode ser visto como acontecendo na forma de um mercado simbólico, onde interlocutores e comunidades discursivas produzem sentidos de acordo com contextos e posições mais centrais ou mais periféricas, que influenciarão o impacto que esses sentidos produzidos irão exercer sobre o grande tecido simbólico que se forma a partir das práticas sociais

O pressuposto é que, embora sejam usados como jogos de entretenimento, histórias de ficção científica, eles refletem também preocupações do mundo real, onde o tema da saúde emerge com

Endereço: Avenida Brasil, 4365
Bairro: Manguinhos **CEP:** 21.040-900
UF: RJ **Município:** RIO DE JANEIRO
Telefone: (21)3865-9710 **Fax:** (21)3865-9729 **E-mail:** cep@epsjv.fiocruz.br



ESCOLA POLITÉCNICA DE
SAÚDE JOAQUIM
VENÂNCIO/FIOCRUZ/RJ



Continuação do Parecer: 2.923.446

força. As pessoas que jogam podem ainda fazer novas interpretações, remetendo às suas próprias cadeias interdiscursivas, determinadas por seus diversos contextos, desenhando assim uma cadeia multidirecional de remissivas, que incorporam e influenciam sentidos de saúde originados de diversos outros campos. Por isso, acredita-se ainda que os jogos são também produtos culturais, porque participam da cadeia de produção de sentido de maneira significativa.

Os sentidos de saúde serão tratados conforme uma abordagem da saúde coletiva que nos indica que não é possível determinar uma única definição para o que possa vir a ser saúde. As possíveis conceituações de saúde serão abordadas segundo cinco principais perspectivas: saúde como fenômeno, como medida, como práxis, como valor e como metáfora. Assim, objetiva-se explorar e problematizar a diversidade do que está sendo chamado de saúde em novos espaços de comunicação, elegendo os jogos digitais de entretenimento como um espaço relevante.

De caráter qualitativo e metodológico, busca-se construir uma metodologia pautada pela abordagem da Semiologia dos Discursos Sociais e pelos princípios da Análise de Discursos, focada no polo do consumo discursivo. Foram selecionados dois jogos comerciais de entretenimento, de sucesso de público e crítica: BioShock e Deus Ex: Human Revolution. A coleta de dados se inicia com a seleção de materiais criados por pessoas que jogaram estes jogos, disponibilizados de maneira aberta em redes sociais online. Foi selecionado um total de 19 vídeos abertos disponíveis no Youtube sobre as sessões desses jogos, sobre a história de fundo e resenhas curtas de cada um deles. Adicionalmente, produções relacionadas aos mesmos, feitas fora do mundo dos jogos, também serão analisadas.

Serão vinte os sujeitos da pesquisa, com idade igual ou superior a 18 anos, identificados a partir das mídias sociais Facebook e Alvanista, que já jogaram ambos, ou um dos dois jogos selecionados, ou ainda que estiverem em um estágio incompleto, porém já avançado do jogo. Esses participantes serão convidados a participar de entrevistas, que poderão ser feitas de maneira presencial, por videoconferência, ou por troca de mensagens de texto e arquivos de som, de acordo com a preferência ou disponibilidade de cada um deles. Serão usadas imagens de capturas de tela de cenas do jogo e pequenos trechos de vídeos de playthroughs para ajudar os participantes a lembrarem de seus próprios percursos de jogo.

Endereço: Avenida Brasil, 4365
Bairro: Manguinhos **CEP:** 21.040-900
UF: RJ **Município:** RIO DE JANEIRO
Telefone: (21)3865-9710 **Fax:** (21)3865-9729 **E-mail:** cep@epsjv.fiocruz.br



Continuação do Parecer: 2.923.446

Objetivo da Pesquisa:

Objetivo Primário:

Identificar, circunscrever, analisar e sistematizar os diversos modos pelos quais as pessoas que jogam consomem sentidos de saúde constitutivos e constituintes discursivamente dos jogos de entretenimento.

Objetivo Secundário: Contribuir para o aprofundamento do conhecimento sobre o universo dos jogos, em sua relação com o campo da saúde, através do desenvolvimento de um método e um modelo de análise do consumo discursivo.

Avaliação dos Riscos e Benefícios:

Pesquisa tem risco mínimo de dano ao participante, como consequência imediata ou tardia do estudo.

Como benefícios indiretos, é dito que os resultados da pesquisa podem contribuir para o avanço do conhecimento sobre os jogos digitais como mídia que trata de questões de saúde, auxiliando na elaboração de políticas públicas que tratem da implementação de jogos nessas ações, particularmente no campo da regulação dos mesmos. Igualmente, o SUS pode ser beneficiado com mais uma contribuição para a problematização da conceituação de saúde, ancorada em jogos digitais.

Comentários e Considerações sobre a Pesquisa:

A pesquisa tem uma temática atual e oportuna, especialmente por ter seu foco em dispositivos digitais e respectivas práticas as quais, certamente, operam na constituição de novos sentidos de saúde. Acompanhá-los e buscar compreendê-los, em tempos tão dinâmicos, por certo trará contribuições valiosas para políticas públicas de saúde mais inclusivas.

Considerações sobre os Termos de apresentação obrigatória:

Foram apresentados: folha de rosto, projeto detalhado, informações básicas, cronograma, o roteiro de entrevista e TCLE.

Recomendações:

- Enviar relatório ao término do estudo;
- Informar ao CEP, caso necessite fazer modificações relevantes nos objetivos ou metodologia previstos;

Endereço: Avenida Brasil, 4365
Bairro: Manguinhos **CEP:** 21.040-900
UF: RJ **Município:** RIO DE JANEIRO
Telefone: (21)3865-9710 **Fax:** (21)3865-9729 **E-mail:** cep@epsjv.fiocruz.br



Continuação do Parecer: 2.923.446

- Notificar o CEP caso ocorra alguma situação adversa;
- Manter sob sua guarda por pelo menos 5 anos as vias do TCLE ou do Registro de Consentimento, bem como os dados coletados na pesquisa;
- Informar o número CAAE do projeto nos produtos da pesquisa (relatórios, artigos, monografia, dissertação, tese).

Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações:

Pela análise procedida, este Comitê (registrado junto à CONEP – Cf. Ofício n. 2254/Carta n. 0078 – CONEP/CNS/MS, de 12 de agosto de 2010) considera o presente protocolo APROVADO.

Considerações Finais a critério do CEP:

Este parecer foi elaborado baseado nos documentos abaixo relacionados:

Tipo Documento	Arquivo	Postagem	Autor	Situação
Informações Básicas do Projeto	PB_INFORMAÇÕES_BÁSICAS_DO_PROJETO_1179876.pdf	03/09/2018 14:17:04		Aceito
Outros	Respostas_cep.pdf	03/09/2018 14:15:05	Flávia Garcia de Carvalho	Aceito
Outros	roteiro_de_entrevista_v2.pdf	03/09/2018 14:13:02	Flávia Garcia de Carvalho	Aceito
Projeto Detalhado / Brochura Investigador	projeto_detalhado_v2.pdf	03/09/2018 14:11:44	Flávia Garcia de Carvalho	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	tcle_v2.pdf	03/09/2018 14:11:04	Flávia Garcia de Carvalho	Aceito
Folha de Rosto	folha_de_rosto.pdf	30/07/2018 12:39:51	Flávia Garcia de Carvalho	Aceito
Outros	ata_qualificacao_FLAVIA.pdf	18/07/2018 16:20:32	Flávia Garcia de Carvalho	Aceito

Situação do Parecer:

Aprovado

Necessita Apreciação da CONEP:

Não

Endereço: Avenida Brasil, 4365
 Bairro: Manguinhos CEP: 21.040-900
 UF: RJ Município: RIO DE JANEIRO
 Telefone: (21)3865-9710 Fax: (21)3865-9729 E-mail: cep@epsjv.fiocruz.br



ESCOLA POLITÉCNICA DE SAÚDE
JOAQUIM VENÂNCIO

ESCOLA POLITÉCNICA DE
SAÚDE JOAQUIM
VENÂNCIO/FIOCRUZ/RJ



Continuação do Parecer: 2.923.446

RIO DE JANEIRO, 27 de Setembro de 2018

Assinado por:
Marcio Sacramento de Oliveira
(Coordenador(a))

Endereço: Avenida Brasil, 4365
Bairro: Manguinhos **CEP:** 21.040-900
UF: RJ **Município:** RIO DE JANEIRO
Telefone: (21)3865-9710 **Fax:** (21)3865-9729 **E-mail:** cep@epsjv.fiocruz.br